CONTES DE LA VALLÉE DU

MISKATONIC

A la découverte des secrets interdits du pays de Lovecraft

Pour L'APPEL de CTHULHU Années 20

CONTES DE LA VALLÉE DU MISKATONIC A la découverte des secrets interdits du pays de Lovecraft

Un supplément pour

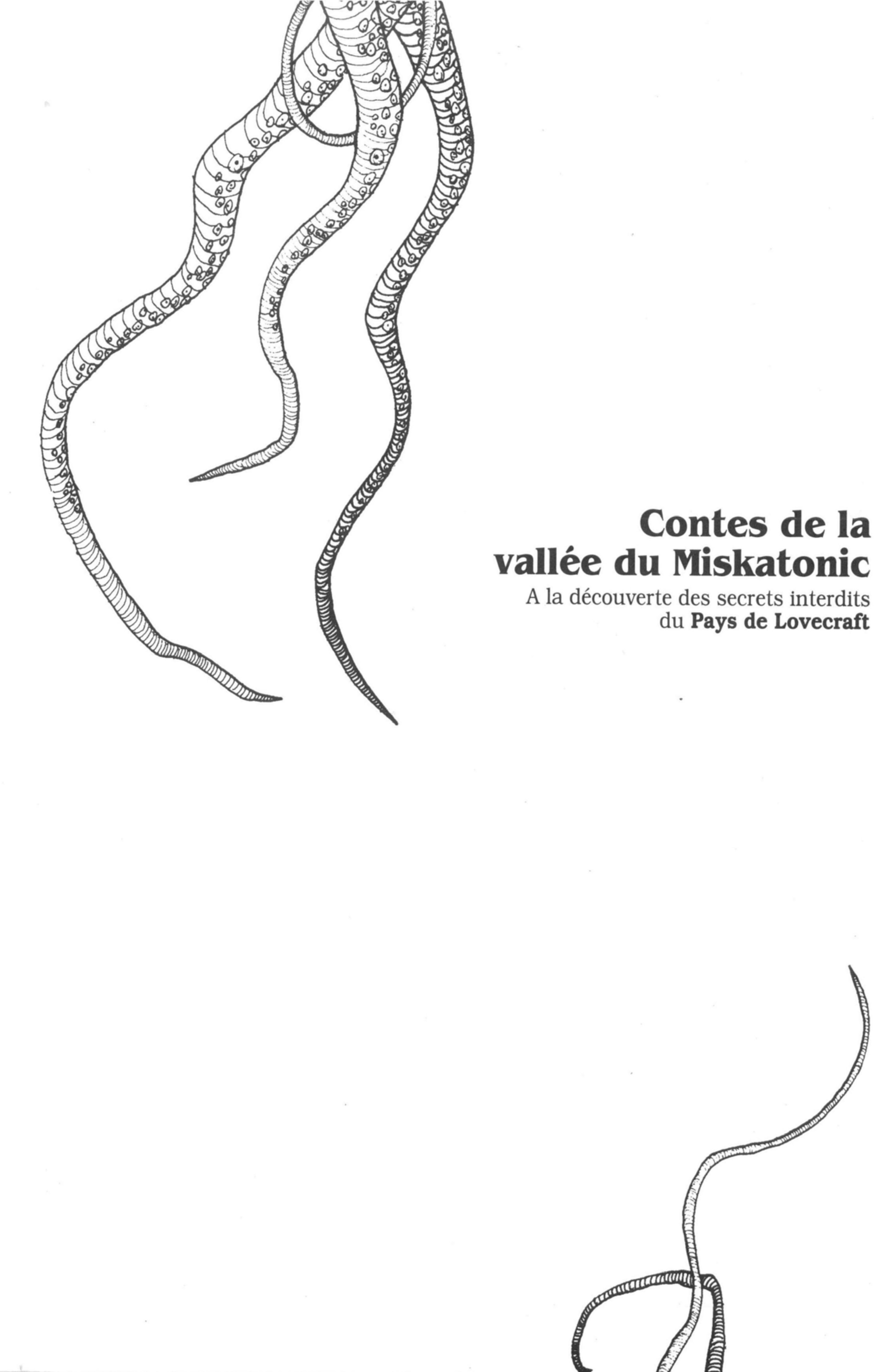


CHAOSIUM INC.



JLS '91

Aniolowski, Gillan, Ross, Watts, Woods, Herber, Snyder, Reynolds, diZerega, Triplett, Santos, Brooks



Contes de la vallée du Miskatonic

A la découverte des secrets interdits du **Pays de Lovecraft**



Hommage au centenaire

H. P. LOVECRAFT 1890 - 1937

CONTES DE LA VALLÉE DU MISKATONIC

Kevin A. Ross
Scott Aniolowski
Geoff Gillan
Richard Watts
Keith Herber
Erik Herber
Todd A. Woods

Édition américaine : **Keith Herber et Les Brooks**
Direction artistique et maquette : **Les Brooks**
Illustration de couverture : **John T. Snyder**
Maquette de couverture : **Charlie Krank**
Illustrations intérieures : **Blair Reynolds**
Illustrations de "La piste de Yig" : **John T. Snyder**
Carte en encart : **Gus DiZerega**
Plans : **Petra Pino et Carol Triplett**
Plan du cirque : **Tony Santos**
Relecture de la version américaine : **Amanda Lee et Anne Z. Merritt**

Traduction : **Guillaume Fournier**
Directeur de collection : **Henri Balczesak**
Relecture et correction : **Henri et Dominique Balczesak**
Réalisation technique, maquette : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la S.A.R.L **In Edit**

Chaosium Inc. - 1993

Édition française par

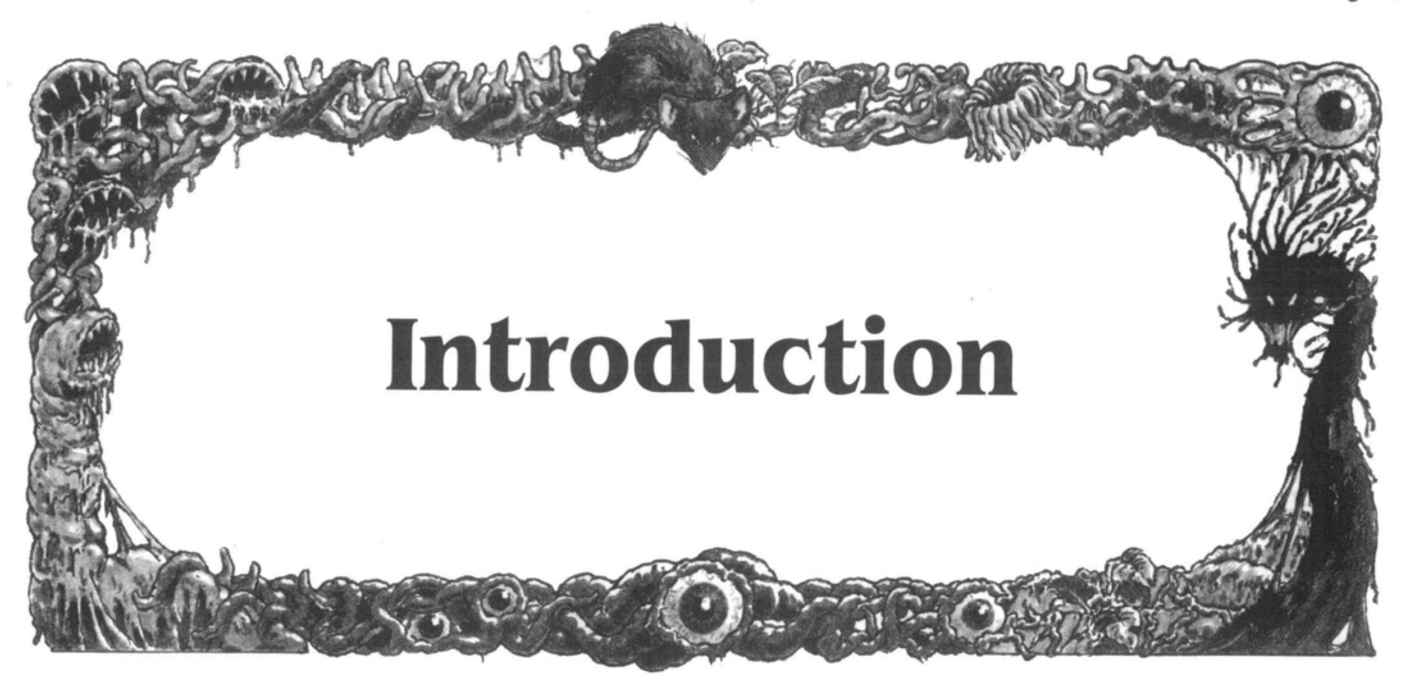
Jeux Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 PARIS Cedex 15

Imprimé au Portugal par SIG 2685 Camarate
I.S.B.N. : 2-7408-0067-3
Edition et Dépôt légal : Octobre 1993

Table des Matières

Ce livre est respectueusement dédié à
S. T. Joshi, **Marc A. Michaud** et **Robert M. Price**,
trois personnes parmi celles dont les efforts inlassables
ont fait connaître et apprécier l'œuvre de H. P. Lovecraft
me facilitant ainsi la tâche.
- Keith Herber, novembre 1991

Si vous avez des questions à poser au sujet de ce supplément, adressez-les, accompagnées d'une enveloppe timbrée à votre adresse, à JEUX DESCARTES - L'APPEL DE CTHULHU - 1, rue du colonel Pierre Avia - 75503 PARIS CEDEX 15.



Introduction

Contes de la Vallée du Miskatonic est le quatrième supplément de la série du *Pays de Lovecraft*. Les quatre aventures qu'il renferme se déroulent dans la région et les villes bordant le fleuve Miskatonic, tel qu'il apparaît dans l'œuvre de H.P. Lovecraft. Bien qu'elles viennent compléter certains suppléments antérieurs - *Mystères à Arkham, Retour à Dunwich* et *Kingsport, Cité des Brumes* - ces aventures sont totalement indépendantes et peuvent être jouées sans qu'il soit nécessaire de posséder ces suppléments. En fait, il suffit au Gardien d'un peu d'ingéniosité pour replacer ces scénarios en dehors de la vallée du Miskatonic.

LA GALERIE DES HORREURS débute par une visite banale à un cirque ambulant établi près d'Arkham et de Kingsport. Là, dans une attraction appelée le Monde des Merveilles d'O'Dowd, les investigateurs découvrent un enfant Profond retenu captif et produit comme phénomène de foire. En suivant l'itinéraire du cirque le long de la vallée, ils doivent protéger les innocents contre les actes terroristes d'hybrides à la peau écailleuse, tout en songeant au moyen d'arracher la pauvre créature des mains de son sinistre geôlier.

UN RÉGIMENT NOMMÉ TERREUR se déroule à Arkham, où les investigateurs ont maille à partir avec un vétéran de la guerre de sécession. Devenu d'une culpabilité maladive suite à sa couardise passée, il a déchaîné de grandes puissances pour regagner son honneur perdu. Les investigateurs sont inexplicablement attirés dans le cauchemar du dément.

UN SOURIRE PEINTURLURÉ se déroule également à Arkham, et peut même débuter au cours des précédents scénarios. Les investigateurs y sont traqués par un esprit vengeur, opérant par le biais d'une armée de poupées. La solution de cette aventure est inscrite dans le terrible culte des sorcières, qui a marqué Arkham au XVIIème siècle.

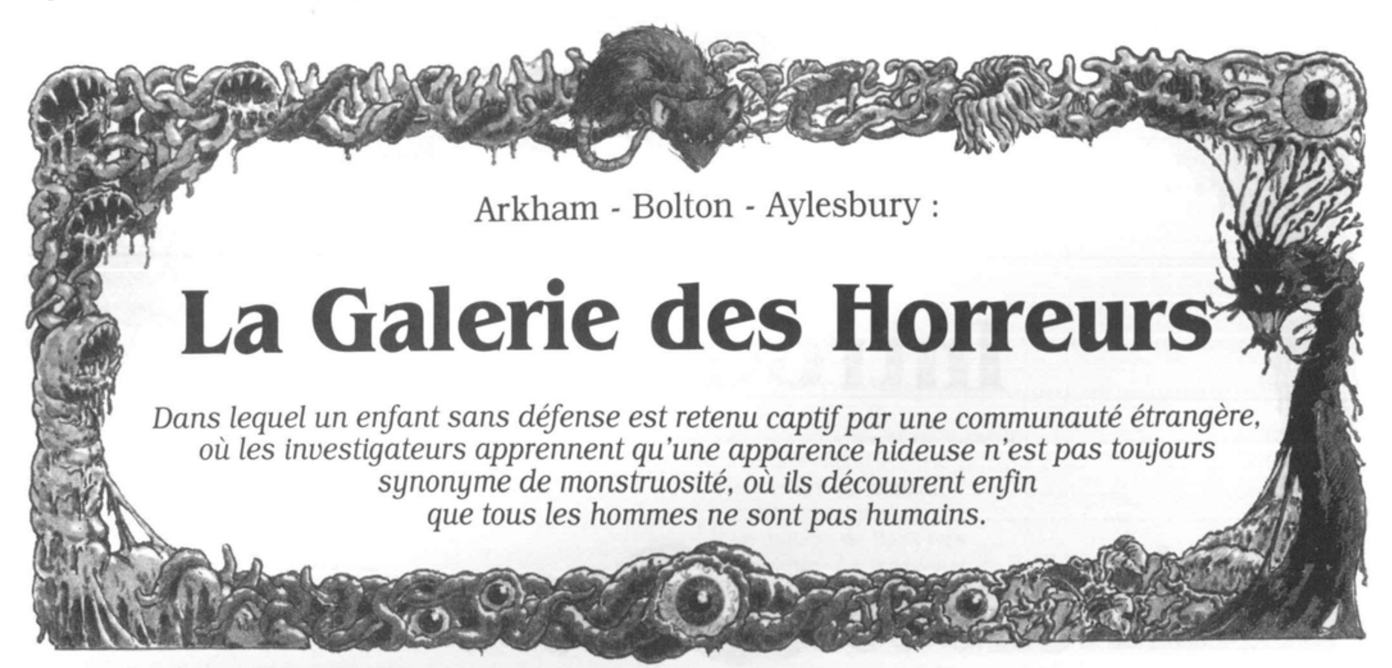
LE VEILLEUR DANS LA VALLÉE permet aux investigateurs d'intégrer une équipe de fouilles archéologiques travaillant sur d'anciens sites indiens au sud-ouest de Dunwich. Certaines découvertes, effectuées dans un village indien et dans un vieux tertre au centre des marais, révèlent l'existence d'une tribu jusqu'alors inconnue. Tout semble indiquer que cette tribu a été complètement anéantie il y a des siècles, non par l'usurpateur blanc - mais par une coalition des autres tribus de la région.

FONDU AU GRIS se situe principalement à Kingsport, ville des brumes et des rêves. Sur la piste d'un tueur psychotique, les investigateurs pénètrent les cauchemars tourmentés d'un artiste dément. Après sa mort, le peintre fou continue à les pourchasser jusqu'au fond de leurs rêves.

LA PISTE DE YIG se déroule à Arkham et aux environs de Dunwich. Le suicide de Madame Yolanda, médium, conduit les investigateurs à examiner les vitrines poussiéreuses d'un musée fermé au public, avant de les mener dans l'arrière-pays où ils se trouvent aux prises avec d'impitoyables bootleggers... et une ancienne malédiction.

Keith Herber





Arkham - Bolton - Aylesbury :

La Galerie des Horreurs

Dans lequel un enfant sans défense est retenu captif par une communauté étrangère, où les investigateurs apprennent qu'une apparence hideuse n'est pas toujours synonyme de monstruosité, où ils découvrent enfin que tous les hommes ne sont pas humains.

Ce scénario peut être joué par n'importe quel nombre d'investigateurs, quelle que soit leur profession ou leur expérience. Pour débuter l'aventure, il n'est pas nécessaire de faire mourir un ami proche des investigateurs, ou de leur confier une tâche apparemment anodine. Ils sont tout simplement en train de se distraire dans un petit cirque ambulant établi dans les faubourgs d'Arkham.

Information pour le gardien

Le Cirque Nichols est tout à fait typique des nombreuses petites foires ambulantes qui sillonnent l'Amérique à la fin du XIXème siècle et au début du XXème. Se produisant durant les mois chauds, se retirant durant l'hiver, ces foires voyagent de ville en ville, se fixant pour une nuit ou deux là où il semble possible de faire un peu d'argent, avant de reprendre la route.

Le Cirque Nichols propose les attractions communes à toutes les foires de ce genre : un héroïque dressage de lion, un numéro équestre à couper le souffle, des cabrioles de clowns, une ribambelle de stands de jeux d'adresse ou de hasard, divers spectacles annexes et une Galerie des Horreurs. La galerie de Nichols possède cependant une particularité qui fait défaut à ses concurrents, un authentique bébé Profond.

Il y a un mois, en se produisant le long de la côte nord du Massachusetts, le cirque a été contacté par Harrod Bailey, un pêcheur de Gloucester. Il a proposé de lui vendre la chose qu'il avait remontée de l'océan dans ses filets, un être étrange, mi-homme, mi-poisson. Bien que son prix de 1 000 dollars fût élevé, le directeur du cirque Ted Nichols et O'Dowd le Grêlé, le propriétaire de la Galerie des Horreurs, ont su reconnaître sa valeur. Ils tenaient là une véritable abomination des abysses, une chose qui pouvait leur apporter la fortune à tous les deux. Ils ont acheté le spécimen, et bientôt "l'Homme-Poisson" est devenu une des principales attractions du cirque.

Le pêcheur de Gloucester, en revanche, n'a pas eu autant de chance. Les Profonds sont venus réclamer leur enfant disparu au vieil alcoolique. Terrifié, Harrod Bailey a avoué aux créatures écailleuses ce qu'il avait fait de l'enfant. On n'a pas revu Bailey depuis - son corps est allé nourrir les poissons. Les Profonds recherchent maintenant le Cirque Nichols.

Celui-ci se produit pour l'instant loin de la côte, si bien que les Profonds ont dû demander l'assistance des parents humains de l'Homme-Poisson, les membres dégénérés de la famille Babson d'Innsmouth. Les Babson et leurs amis hybrides se manifestent d'abord à Arkham, où ils tentent d'acheter l'Homme-Poisson ; mais Nichols et O'Dowd refusent de se défaire de leur attraction vedette. Alors que le cirque se déplace à Bolton, puis à Aylesbury, la tactique des hybrides devient de plus en plus violente et désespérée.

Impliquer les investigateurs

Le scénario débute par un beau dimanche d'automne. Considérant que les investigateurs résident ou sont en visite à Arkham, Boston, Salem, ou Kingsport, montrez-leur l'affiche du Cirque Nichols (**La Galerie... note n° 1**, page 95). Encouragez-les à se rendre au cirque, dont c'est la dernière représentation nocturne avant son départ pour Bolton. Laissez-les s'amuser, il ne se passe rien de particulier durant la soirée.

Si les investigateurs boudent le cirque, une relation de l'université Miskatonic (peut-être même le professeur Jacob Handy, décrit plus loin) mentionne l'horrible "chose des mers du sud" de la Galerie des Horreurs, ou l'Homme-Poisson, ou les répugnantes abominations proposées au public.

Que leur curiosité soit éveillée ou non, les investigateurs apprennent lundi matin que le Cirque Nichols a quitté Arkham pour se rendre à Bolton.

Avertissement

Il est essentiel que vous parveniez à susciter la pitié des investigateurs envers la misérable créature sans défense. S'ils considèrent l'enfant Profond comme un monstre devant être éliminé au plus vite, ils risquent de désamorcer le scénario. Bien que les Profonds puissent apparaître comme leurs ennemis, les autres personnages présentés dans cette histoire ne sont guère plus recommandables. L'enfant Profond est un innocent pris dans le feu de partis antagonistes.

Le Cirque Nichols

Comme la plupart des foires itinérantes, le Cirque Nichols se dresse autant que possible selon le même schéma de disposition à chaque fois, afin de permettre à la troupe d'agir selon une routine quotidienne. Cette disposition est montrée sur la carte plus loin. Vous pouvez la photocopier pour vos joueurs. Notez que la plupart des voitures, caravanes et autres installations qui ne sont pas indispensables au spectacle sont parquées en dehors de l'enceinte, derrière le cirque. C'est là que les hommes de peine, conducteurs, cuisiniers et autres, passent leur temps libre.

On peut acheter des billets d'entrée à la porte principale. Ils ne coûtent que 10 cents - on ne laisse entrer personne sans billet. Les billets combinés donnant aussi accès au spectacle de la piste centrale coûtent 1 dollar 25. Des billets séparés

Sur la route

Les investigateurs visitent le cirque le soir de la dernière dans la région d'Arkham/Kingsport. De là, le cirque se rend à Bolton pour deux soirées, puis à Aylesbury, où il s'installe au centre de la ville pour les cinq jours de la grande foire d'Aylesbury.

A la fin de la soirée de clôture, le cirque est rapidement démonté. Les hommes de peine et les conducteurs s'en vont pendant la nuit, emportant l'essentiel du matériel sur le prochain site préparé à l'avance par une équipe. A leur arrivée, l'enceinte, les tentes et les billetteries sont immédiatement dressées. Les autres gens du cirque les suivent le jour suivant, levés tôt le matin pour emballer le reste du matériel avant de prendre la route. Si la ville suivante est suffisamment importante, la troupe y organise une courte parade avant de se rendre sur le site choisi. La mise en place est alors achevée. Le cirque ouvre ses portes dans l'après-midi et reste généralement ouvert jusqu'à 22 ou 23 heures.

sont vendus pour le petit chapiteau, pour certains stands et pour la Galerie des Horreurs.

Juste à gauche de l'entrée principale se trouvent les stands. On y trouve de la nourriture, des souvenirs ou des jeux de hasard. La plupart des jeux coûtent entre 1 et 5 cents la partie, et vont du lancer de fers à cheval, de balles de base-ball ou de pièces de 10 pence, au jeu de massacre en passant par le stand de tir et la roue de la fortune. Le gros lot est généralement une peluche ou un baigneur, mais on gagne aussi des chopes décoratives ou des cuillers de fantaisie. Les investigateurs peuvent tenter leur chance en utilisant leurs compétences de Lancer, Arme à feu ou tout autre talent approprié, ainsi que des jets de DEX ou de Chance à votre gré. La plupart des jeux ont été conçus pour qu'on ne puisse y gagner que très difficilement, les autres sont de véritables arnaques. Donnez des malus sévères à n'importe quel jet de compétence pour refléter ces conditions particulières. Sur un jet de 04 ou moins, les investigateurs peuvent espérer davantage que le plus minable des lots de consolation. Un des jeux consiste à choisir le "canard boiteux" dans un bassin où flottent des canards en bois, tous identiques. Le plus souvent le canard boiteux est hors du bassin, dissimulé à portée de main du bateleur au cas où un détective local viendrait surveiller le jeu. Les investigateurs peuvent découvrir la tricherie à supposer qu'un jet de 04 ou moins déboucherait, malgré tout, sur un échec. Démontrer la fraude est une autre histoire - les forains connaissent leur affaire et savent comment éviter les ennuis. Si les autorités légales viennent vérifier, elles ne trouvent absolument rien à redire. Que les investigateurs s'acharnent à protester, et ils seront reconduits hors du cirque par quelques hommes de peine.

Un stand vante les mérites d'une diseuse de bonne aventure, Madame Morella. Cette femme d'âge mûr, mal fagotée et dotée d'un accent épouvantable, donne des consultations en lisant dans les mains ou dans sa boule de cristal. C'est une escroquerie bien innocente. Des clowns vendent des ballons et des sucreries, tandis que leurs compères déambulent devant les stands.

A droite se dresse le petit chapiteau. Il propose diverses attractions avant le spectacle principal de la piste centrale. Des rangées de chaises pliantes occupent le fond de la tente, face à une scène basse. Une estrade est disposée à l'extérieur : on l'utilise pour diverses exhibitions impromptues, destinées à attirer le chaland à l'intérieur. Le programme comprend un magicien, quelques scènes de vaudeville et des "danseuses exotiques". Le magicien et les acteurs sont souvent des amateurs mal inspirés, et les danseuses sont toujours trop frileuses au goût des clients. Certains des vaudevilles et les spectacles de danse sont interdits aux mineurs, mais les resquilleurs sont nombreux.

Au fond du cirque, à l'arrière, se trouvent la piste centrale, le "Monde des Merveilles d'O'Dowd" , la ménagerie et les quartiers du personnel. Interdits au public, ces quartiers sont un petit labyrinthe de tentes et de caravanes où vivent les gens de la balle.

La ménagerie est une enfilade d'écuries et de cages à l'odeur forte. Les visiteurs peuvent passer le long des cages et découvrir le lion, le gorille et les chevaux de cirque. On trouve à proximité la tente de la Galerie des Horreurs, le "Monde des Merveilles d'O'Dowd".

Au centre du terrain se dresse la piste centrale, dissimulée par une enceinte de grosse toile comportant deux entrées. A l'intérieur, plusieurs rangées de fauteuils sont alignées sur des estrades en bois. Un coffrage circulaire sépare le public de la piste. Au fond de la piste, un rideau s'écarte devant les animaux et les artistes qui font leur entrée. Les musiciens sont placés de part et d'autre du rideau. L'éclairage est suspendu par un système de mâts et de câbles. Il n'y a pas de chapiteau ; quand il pleut, aucun spectacle n'est donné sur la piste.

Des tentes abritant des toilettes chimiques appelées chimiottes sont situées le long de l'enceinte, de chaque côté du cirque.

Après l'heure de fermeture et le départ des derniers spectateurs, les hommes de peine assurent la sécurité, patrouillant jusqu'au matin. Ils chassent les vagabonds et les enfants, et ils ne sont pas tendres avec les fauteurs de troubles.

Le spectacle sur la piste

Comme indiqué sur les billets, le spectacle principal commence tous les soirs à 19 heures. Il débute par un discours de Ted Nichols, directeur et propriétaire du cirque. Sa voix de stentor se fait entendre de tout le public et au-delà, jusque derrière l'enceinte de toile. Le spectacle dure presque deux heures, les attractions se succédant comme suit.

Ted Nichols, le directeur

Le spectacle s'ouvre sur un boniment bien rôdé débité par Ted Nichols. Il est vêtu d'une chemise rayée rouge et blanche et porte un canotier. Il introduit chaque numéro, assortissant ses commentaires de plaisanteries diverses.



Ted Nichols

Âgé de 47 ans, Ted Nichols a racheté son cirque il y a neuf ans à un Italien appelé Rambaldi, autrefois lanceur de couteaux dans le cirque des Ringling Brothers. Nichols possède le nom du cirque et la majeure partie des équipements. Les concessions individuelles, les stands et les numéros appartiennent à des particuliers qui ont passé un contrat avec lui pour se produire dans son cirque.

Nichols est un remarquable homme de scène doublé d'un financier habile. Il sait quelle patte il faut graisser dans quelle ville, et on ne le roule pas facilement. C'est cependant un homme honnête, qui traite bien ses employés. Il conserve un revolver dans sa caravane, en cas d'urgence. Le pistolet qu'il utilise sur la piste est une arme de scène, chargée à blanc.

Ayant prêté à O'Dowd l'argent nécessaire à l'achat de l'Homme-Poisson, Nichols en est copropriétaire. Il reconnaît la valeur de l'exhibition, mais quand son cirque devient la cible des attaques terroristes des hybrides, il est parmi les premiers à suggérer de s'en débarrasser.

Le grand Bonham, échassier

A la fin du discours de Nichols, Marty Bonham pénètre sur la piste, juché sur des échasses de quatre mètres de haut. Âgé de 26 ans, c'est un jeune homme à la voix douce, qui semble passer le plus clair de son temps sur ses échasses. On le voit régulièrement déambuler au milieu des stands, ou même dans le quartier du personnel, perché sur ses grandes tiges de bois. Au cours de son numéro, il effectue des tours de piste, feignant

La vie des forains

Les gens du cirque forment une société à part. Loyaux entre eux, ils sont soupçonneux à l'égard des étrangers et, au début, les investigateurs connaissent peut-être quelques difficultés pour obtenir des informations, ou même simplement pour apporter leur aide.

Au fil des événements, et si les investigateurs se montrent dignes de confiance, les forains les acceptent peu à peu.

Vocabulaire spécifique

Voici un glossaire sommaire des termes couramment employés dans le milieu des cirques américains. Vous pouvez vous en inspirer pour mettre dans la bouche de vos personnages non-joueurs des propos plus "réalistes" qui ne manqueront pas de surprendre vos joueurs.

Abattre : Démonter les stands à la fin de l'engagement.

Agent d'une concession : Personne s'occupant d'une échoppe ou d'un stand de jeu.

Annonce : Affiche imprimée en couleurs. Distribuée dans la rue, déposée sur un pare-brise, sur un palier ou dans une boîte à lettres.

Arche : Entrée principale du cirque.

Arrière-cour : Partie située au fond du cirque, où l'on trouve plusieurs manèges et autres attractions.

Avance : Ce qui précède le spectacle. Tout ce qui se rapporte au spectacle avant son arrivée en ville.

Avec ça : Expression permettant aux forains de se reconnaître entre eux, même s'ils ne se sont jamais vus.

Badauds : Foule rassemblée devant une attraction, écoutant le bonimenteur et regardant le ballyhoo.

Ballyhoo : Spectacle gratuit se déroulant devant un stand pour attirer une foule de clients potentiels.

Baron : Personne qui fait semblant de gagner à un jeu ou d'acheter un ticket pour une attraction dans le but d'attirer les clients.

Bazar : Première moitié des stands, consistant en concessions individuelles.

Bonimenteur : Jamais "aboyeur". Personne qui débite son boniment à l'entrée d'une attraction.

Bourgeois : Terme désignant les gens des villes.

Bourrée : Bagarre entre forains et gens de l'extérieur.

Bug : Caméléon. Vendu comme animal familier.

Bureau : Caravane ou carriole du directeur.

Camelote : Lots d'un stand de jeu. Étoffes, armes, radios, etc.

Chimiottes : Toilettes chimiques.

Cirque : Ensemble d'attractions comprenant différents numéros, des chevaux mécaniques, des boutiques de friandises et autres stands variés.

Cirque du dimanche : Cirque familial, sans jeux de hasard truqués ni danseuses "exotiques".

Concession : Échoppe où la marchandise est vendue après démonstration du vendeur.

Concessionnaire : Personne qui dirige une concession.

Cornichons : Fœtus humains, normaux ou anormaux, conservés dans des bocaux.

Croûte : Affiche collée sur un mur (grange, palissade, usine...).

Date : Engagement du cirque auprès d'une ville.

Demi-sel : Jeune garçon.

Déshabillage : Démontage et chargement dans les chariots d'éléments décoratifs et d'équipement avant la fin de l'engagement.

Dix-en-un : Stand proposant dix attractions. Habituellement une galerie des horreurs ou un spectacle d'illusionniste.

Emplacement de chimiottes : Se dit d'un stand particulièrement mal situé.

Fixer : Distributeur officiel.

Gargote : Stand de galettes où l'on sert le client directement par-dessus la tôle de cuisson. Certains proposent des sièges aux clients.

Gimmick : Le contrôle d'un jeu de hasard truqué.

Gobeur : Siffleur qui mange des serpents, des rats, des poulets ou tout autre animal, encore vivant.

Jouer : Se produire dans une ville ou une foire.

Jouer une gaffe : Ne pas faire de bénéfice lors d'un engagement. Aussi "Jouer à blanc".

Latin de cirque : Forme de latin de cuisine utilisé par les jeunes forains pour impressionner les bourgeois.

Mariage de cirque : Union entre forains sans l'aval de l'église. Cette forme de mariage civil dure généralement le temps d'une saison, mais se prolonge souvent pour toute la vie.

Mauvaise passe : Difficulté à assurer des repas réguliers du fait de difficultés financières.

Noix : Dépenses du cirque, noix quotidiennes, noix hebdomadaires, etc.

Pet : Problèmes avec des gens extérieur au cirque, peut-être la loi ou un mauvais perdant.

Pile : Transformateur électrique transporté dans une carriole au temps où les groupes électrogènes étaient trop grands pour être utilisés dans les stands.

Privilège : Taxe versée au propriétaire des stands par les possesseurs d'attractions indépendantes.

Réchauffer : Revendre un ticket déjà vendu. Les détails de la procédure ne sont connus que du vendeur et du poinçonneur de tickets.

Rentrer à l'étable : Retourner à ses quartiers d'hiver.

Retourner : Retourner les badauds. Les bourgeois convaincus par le discours du bonimenteur sont dits "retournés" quand ils achètent leur ticket.

Saut : Passage d'une ville à une autre.

Siffleur : Personne travaillant dans un vivarium. Se comporte parfois en fou furieux.

Spectacle annexe : Terme employé par les propriétaires de galeries des horreurs pour désigner leur attraction.

Spectacle de jambe en l'air : Numéro de danseuse.

Terrain : Terrain où se dresse le cirque.

Troupe : Ensemble des personnes qui passent au moins une saison complète dans une foire ambulante.

Ver de terrain : Personne qui reste toute la journée sans rien dépenser.

de perdre l'équilibre et de tomber au milieu du public. Il exécute quelques acrobaties, puis jongle un moment avec l'un des frères Libertini, avant de sortir. Il échange des blagues et des insultes avec Nichols pendant toute la durée du numéro.

Les frères Libertini, jongleurs

Les frères Claudio, Fabio et Mario - des immigrants italiens - sont des jongleurs confirmés. Leur numéro à trois est très impressionnant, particulièrement quand ils abandonnent les massues pour des torches puis pour des haches. Ces trois Italiens, âgés chacun d'une trentaine d'années, parlent l'anglais avec un fort accent et voyagent avec femmes et enfants.

Gorgo le singe

Bien que Nichols l'introduise et le présente comme un "terrible singe," Gorgo n'est rien d'autre qu'un grand chimpanzé adulte. Nichols effectue lui-même ce numéro. On apporte d'abord Gorgo dans une grande cage d'acier. Armé de son pistolet de scène, Nichols pénètre dans la cage et joue à la balle avec le chimpanzé, lui ordonne de grimper aux barreaux, de faire des grimaces, puis de rouler au sol et de feindre la mort.

A la fin du numéro, Gorgo fait semblant d'attaquer Nichols et ils roulent tous deux sur le sol de la cage, pour la plus grande terreur d'un public émotif. Nichols se relève ensuite et caresse Gorgo redevenu docile, sous les rires et les applaudissements.

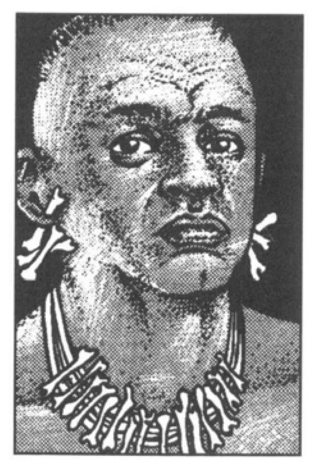
Les clowns Daffee, avec la participation de Bully la chienne clown

Ces clowns sont ceux qu'on rencontre au détours des stands, vendant des ballons, arrosant les visiteurs avec une poire cachée dans une fleur au revers du veston et se jouant des tours pendables les uns aux autres. Au cours de leur numéro, les quatre clowns Daffee se rentrent dedans en bicyclettes, se jettent des sceaux d'eau à la figure, tentent de faire différentes farces à Nichols (qui tournent court ou se retournent contre eux presque immanquablement) , tout en effectuant les pantomimes les plus grotesques. Bully la Chienne-Clown, un minuscule caniche, est maquillée et costumée comme ses maîtres. Ils la pourchassent à travers la piste et elle fait glisser leurs pantalons, vole leurs chapeaux, et ainsi de suite.

Les merveilleuses montures Farley

Les Merveilleuses Montures Farley sont deux chevaux sur le retour, Mike et Rex, appartenant à leur entraîneur Jumpin' Jack Farley. Jack est âgé de 41 ans. Sa femme Marla, 39 ans, et leur fille June, 19 ans, participent également au numéro. Mike et Rex sont lâchés sur la piste, un seul d'entre eux étant sellé. Jack fait alors son apparition, habillé en cow-boy de rodéo, et court un instant au côté des chevaux avant de bondir en selle. En passant près de Marla, il l'arrache du sol et la dépose sur le dos du second cheval, toujours galopant. Marla se dresse sur le dos du cheval et commence à danser pour le public, en faisant plusieurs tours de piste. Jack s'arrête, desselle son cheval, et June saute sur son dos pour effectuer le même numéro que sa mère.

Jack est porté sur la bouteille. Marla est une femme douce et fidèle. Quant à June, elle est très jolie, mais un peu hautaine, et semble s'intéresser davantage aux chevaux qu'aux hommes.


Nambuto (Big John)

Nambuto, le géant watusi

Nambuto est présenté comme un jeune guerrier africain qui, après avoir fait la rencontre d'un groupe de chasseurs blancs au cours d'un safari, aurait décidé de se rendre en Amérique. Il raconte qu'il s'y trouve depuis près de quatre ans et qu'il travaille avec Nichols depuis son arrivée. Nambuto s'appelle en réalité Big John Newland, c'est un Noir gigantesque engagé par Nichols pour jouer les guerriers Watusi. En dehors de la piste, et une fois son costume rangé, il parle anglais sans accent et fume d'énormes cigares. C'est un redoutable joueur de poker.

Au cours de son numéro, Nambuto, vêtu d'un pagne et d'une coiffe de plumes, exécute des danses sauvages et tourbillonnantes tout autour de la piste, brandissant son javelot selon un "rythme primitif venu de la jungle" joué par le percussionniste. Il termine son numéro par une démonstration de lancer de javelot sur une cible qu'on roule au milieu de la piste. Il est particulièrement adroit.

Marcus le lion

Le numéro de Marcus est le plus populaire. Son dompteur est Clyde Court, 35 ans, trapu, originaire de Géorgie. En un tournemain, on dresse au centre de la piste une grande cage dans laquelle Marcus débouche en courant. Armé d'un fouet, d'un tabouret et d'un pistolet, Court pénètre dans la cage en tirant des coups de feu en l'air et en faisant claquer son fouet. Marcus bondit sur un piédestal, rugissant furieusement. Il donne quelques coups de griffes inoffensifs en direction de son dompteur, qui le fait sauter à travers une série de cerceaux. Un peu avant la fin du numéro, Court utilise le fouet et le tabouret pour aiguillonner Marcus et le forcer à attaquer. Poussant des rugissements, le lion accule Court contre les barreaux. Le dompteur tire quelques balles à blanc, et Marcus regagne son perchoir. Court s'approche, calme l'animal et passe la main dans sa crinière. Puis il empoigne les mâchoires de l'animal, lui ouvre la gueule et glisse sa tête entre les crocs. Le spectacle se termine ainsi, dans un tonnerre d'applaudissements.

Court est un homme à la voix douce, qui tient énormément à son lion.

Le monde des merveilles d'O'Dowd

En dehors de la tente de la Galerie des Horreurs se dresse une petite estrade où les visiteurs peuvent avoir, gratuitement, un aperçu de ce qui les attend à l'intérieur. Les attractions les plus couramment présentées sont Redondo le Mangeur de Feu, la Femme à Barbe ou Evvie la Grosse. Le but de l'exhibition est d'encourager les badauds à s'acheter un ticket pour voir le reste du spectacle. Le ticket pour le "Monde des Merveilles d'O'Dowd" coûte 20 cents.

L'intérieur de la tente humide est divisé par des tentures, chaque espace ainsi délimité contenant une petite estrade où se tiennent les monstres. Le bonimenteur écarte un à un les rideaux afin que ses clients découvrent les horreurs qu'il décrit. Le "Monde des Merveilles d'O'Dowd" est un authentique "dix-en-un" , dix attractions sous un même toit. Les attractions sont décrites plus bas.

O'Dowd le grêlé, le bonimenteur


O'Dowd le grêlé

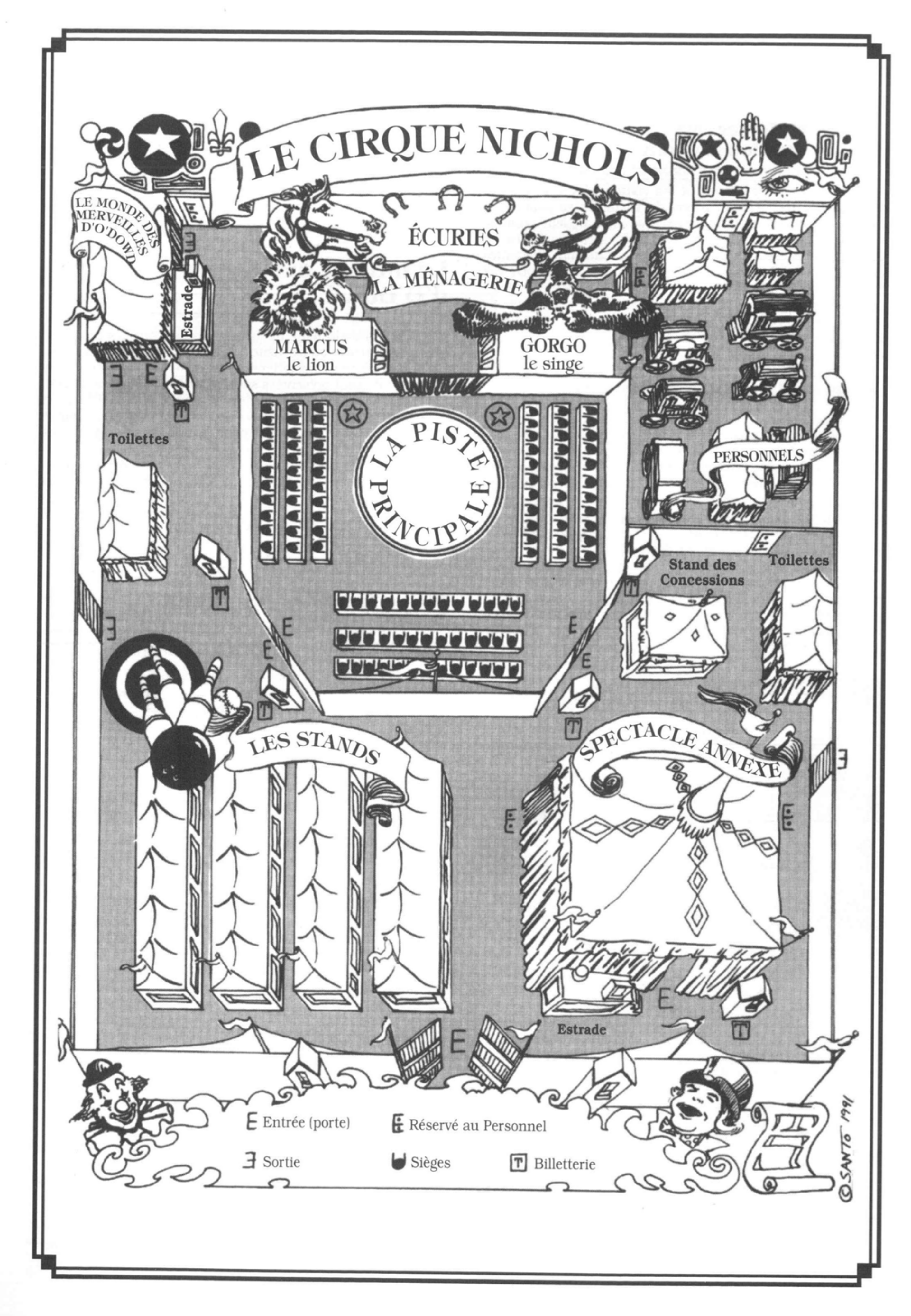
Âgé de 39 ans, Lucius O'Dowd le Grêlé est le propriétaire de la Galerie des Horreurs. Il s'occupe à la fois de la scène extérieure destinée aux badauds et des visites à l'intérieur, attirant l'attention sur les détails les plus douteux et les plus sordides des déformations ou des "talents" de ses monstres. Bien que son costume de scène soit un peu élimé, le bagout professionnel d'O'Dowd et son charme trouble font une certaine impression sur les bourgeois.

O'Dowd est un homme trapu, aux épaules larges et à la taille encore plus large. Ses cheveux et sa moustache brun-roux en bataille encadrent un visage constellé de taches de rousseur - d'où son surnom. En dehors du spectacle, c'est un homme au caractère aigri, et même quand il sourit, ses yeux brillent d'un éclat cruel.

O'Dowd a des ennuis depuis l'enfance. Son surnom lui a été donné par son petit frère Curtis alors qu'ils vivaient au Canada. Comme ce surnom ne lui plaisait pas, Lucius a conduit son frère sur un étang gelé. La glace s'est brisée, et Curtis s'est noyé sous ses yeux. Il s'est enfui du foyer familial et s'est joint à un cirque pour échapper à la fureur de ses parents. Depuis lors, il n'a rien connu d'autre que la vie du cirque.

Il se montre cruel envers ses monstres, traitant les plus déformés comme de vulgaires animaux. L'Homme-Poisson et l'Horreur du Pacifique Sud, étant les plus faibles, subissent les pires traitements.

Il devient facilement violent quand on commence à l'ennuyer. Nichols se contente généralement de faire raccompagner les fauteurs de troubles par quelques hommes de peine, mais O'Dowd se fait un plaisir d'assister les forains pour leur administrer une correction mémorable. Il ne tire son couteau que s'il craint pour sa vie, et garde habituellement son revolver dans sa caravane, sous son oreiller.


LE CIRQUE NICHOLS
LE MONDE DES MERVEILLES D'O'DOWD
ÉCURIES
LA MÉNAGERIE
Estrade
MARCUS
le lion
GORGO
le singe
Toilettes
LA PISTE PRINCIPALE
PERSONNELS
Stand des Concessions
Toilettes
LES STANDS
SPECTACLE ANNEXE
Estrade
Entrée (porte)
Réservé au Personnel
Sortie
Sièges
Billetterie
©SANTO 1991

Comme Ted Nichols, O'Dowd le Grêlé est un homme d'affaires avisé. Étant à court d'argent quand il a entendu parler de l'Homme-Poisson, il a fait un emprunt auprès de Nichols. L'argent a été partiellement remboursé, mais le directeur du cirque conserve la reconnaissance de dette d'O'Dowd. Jusqu'au remboursement intégral de son argent, Nichols reste copropriétaire du petit monstre. Dès qu'il aura restitué la totalité de la somme, O'Dowd compte quitter le cirque et mener la grande vie. Il a déjà pris contact avec le représentant d'un cirque bien plus important. Il pensait d'abord revendre l'Homme-Poisson, mais il envisage maintenant de le garder et de le produire lui-même en public.

O'Dowd a entendu parler de la mort du pêcheur de Gloucester et conserve dans sa caravane un article découpé dans le *Boston Globe*, relatant les détails du meurtre (**La Galerie... note n° 2**). Il a fini par établir le lien entre la mort de Bailey et la série d'accidents qui frappe le cirque. Article à l'appui, il presse Nichols de refuser tout engagement proche des côtes et de rester à l'intérieur des terres pour éviter d'autres ennuis. Les investigateurs peuvent découvrir l'article par eux-mêmes : l'histoire a été publiée dans tous les journaux locaux. Ils peuvent aussi entendre O'Dowd en discuter avec un autre forain, voire avec Nichols.

O'Dowd est particulièrement têtu et, au début, il refuse absolument de se séparer de l'Homme-Poisson, quoi que puisse dire Nichols, et malgré les sabotages et les tentatives d'intimidation des hybrides. S'il décide finalement de s'en débarrasser, c'est probablement pour le vendre au plus offrant. S'il devient fou, il se retourne contre l'Homme-Poisson et tente de le tuer, accusant l'innocente créature d'être la cause de ses problèmes. Les investigateurs seront peut-être forcés d'intervenir.

Redondo, le mangeur de feu

De son vrai nom Fred Blackmore, c'est un homme d'une bonne trentaine d'années tout ce qu'il y a de normal, malgré ses talents pyrotechniques. Avant de tirer le rideau de la loge de Redondo, O'Dowd s'assure que les spectateurs sont hors de portée. Redondo commence son numéro en crachant une langue de feu en direction du public. Des seaux d'eau et un extincteur sont conservés à portée de main en cas d'accident. Pour ce numéro, Fred utilise une gorgée de kérosène et une baguette enflammée. Après s'être rincé la bouche, il avale des baguettes enflammées, puis conserve des charbons ardents entre ses dents. Quand les spectateurs s'éloignent, il crache une dernière flamme dans leur direction.

La femme à barbe

Lisa Meyer serait laide même si elle se rasait. C'est une jeune femme de 28 ans, aigrie, dont le numéro consiste simplement à s'asseoir dans un fauteuil et à faire payer les gens pour venir la contempler en ouvrant de grands yeux. Ce n'est pas un mode de vie agréable, mais elle déteste travailler : alors elle est là.

Rolly Gulder, le squelette vivant

A 72 ans, Rolly pèse moins de 35 kilos. Il est petit et ne porte qu'un simple caleçon - pour bien montrer sa peau parcheminée tendue sur ses os. Il est un peu fou et il aime bien effrayer les enfants en caquetant : "V'voyez c'ce-c'qui arr've s'vous n'mange-gez pas vos lég-g-gumes ?". Il ne mange que trois fois par semaine.

Evvie la grosse

Avec ses 275 kilo, Evelyn Talbott, 31 ans, se présente comme "la plus grosse attraction du Cirque Nichols." Vêtue d'une robe blanche ou rose sans manches, elle exhibe des avalanches de bourrelets. Elle est si lourde qu'elle n'a pas d'estrade, mais un simple matelas défoncé sur lequel elle s'allonge en mâchant des sucreries, du pop-corn, du poulet frit et des hot dogs. Evvie prend plaisir à insulter les spectateurs - particulièrement s'ils se montrent irrespectueux. Il lui arrive de leur jeter de la nourriture.

Earl Harrie, le nabot magnifique

Earl, 41 ans, est un petit moustachu de moins d'un mètre vingt habillé d'un minuscule costume. Il exécute un remarquable numéro de claquettes, tenant un haut-de-forme à la main et faisant tournoyer une canne. Après les applaudissements des spectateurs, il affiche un air hargneux, allume une cigarette et s'assied par terre. C'est un homme amer et solitaire, et les investigateurs auront du mal à s'en faire un ami.

Les erreurs de la nature

Derrière ce rideau se dissimulent des douzaines de spécimens préservés dans le formol. Disposés sur des étagères à hauteur d'œil, découverts l'un après l'autre par O'Dowd pendant son boniment, se trouvent des bocaux et des bouteilles de tailles diverses. Chaque récipient contient un spécimen que, selon O'Dowd, "la Nature elle-même a tué en bas âge, afin que sa forme blasphématoires ne puisse pas se mêler aux créatures ordinaires et produire ainsi d'autres monstruosités." Les spectateurs voient un veau à deux têtes, un agneau à cinq pattes, un rouge-gorge avec deux becs, un lézard à quatre yeux, et autres anomalies.

Vient ensuite "le Spectacle de la Vie". O'Dowd avertit son public que ce n'est pas un spectacle pour les enfants, ni pour les personnes délicates ou émotives, à qui il propose de sortir un instant prendre l'air par une petite porte en attendant la suite de la visite. Le "Spectacle de la Vie" s'avère être une série de bocaux renfermant des fœtus humains à différents stades de développement. O'Dowd s'y réfère comme aux "miracles de la vie humaine" (en privé, il les appelle ses "pickles" ou cornichons). On remarque notamment un fœtus à deux têtes, environ au huitième mois de développement, ainsi qu'un nouveau-né aux terribles difformités, avec un groin, des crocs et de petites ailes de chauve-souris. Voir ce dernier spécimen entraîne une perte de 0/1D2 points de SAN. La monstruosité ailée porte une étiquette sur laquelle on peut lire : "Donny Dunlock, Dunwich." O'Dowd l'a achetée l'année dernière à son grand père, un certain Caleb Dunlock de Dunwich.

Sulaami, l'homme serpent

Moins monstrueuse qu'on pourrait le croire, l'attraction s'avère un peu décevante. Sulaami est un gros Libanais au teint basané, âgé de 43 ans, aux cheveux et aux yeux bruns. Son numéro consiste à se tenir sur sa plate-forme, enturbanné et torse nu, tandis que trois jeunes pythons s'enroulent autour de sa poitrine. Généralement, les femmes s'étranglent et hurlent de terreur, les hommes font la grimace et les enfants ont un mouvement de recul. Sulaami (un nom de scène) embrasse plusieurs fois ses animaux, tenant leur tête devant sa bouche de façon à ce que leur langue fourchue vienne caresser ses

La Galerie... note n° 2

Article récent découpé dans les colonnes Faits Divers du *Boston Globe*

Mort d'un pêcheur. Un acte criminel ?

GLOUCESTER - Les garde-côtes, la police du Massachusetts et la police de Gloucester enquêtent actuellement sur la mort d'Harrod Bailey, un pêcheur de la région âgé de 63 ans. Son corps a été sorti de la mer au début de la semaine par des pêcheurs qui l'ont trouvé roulé dans ses filets et coincé sous la quille de son bateau. D'après l'état du cadavre, le médecin légiste Whitby Lodge a établi la date du décès à plusieurs jours. Son rapport fait état de traces de strangulation, notamment des meurtrissures et des lacérations à la gorge. Un officier garde-côte qui a tenu à rester anonyme a révélé que l'affaire Bailey était considérée comme un homicide.

L'Homme-Poisson

lèvres. Il est encore plus taciturne que les autres forains. Ceci mis à part, il n'a rien de particulièrement remarquable.

L'homme-loup

En réalité, Ralph Vaughan est simplement un homme exceptionnellement laid et poilu. Ses cheveux sont ébouriffés, ses sourcils en broussailles lui retombent au-dessus des yeux et sa barbe lui remonte jusqu'en haut des joues. Il se tient assis torse nu sur son estrade, dévoilant sa poitrine et son dos velus. De temps à autre, il se met à gronder et à grogner, ou bondit en direction des enfants ou des personnes qui lui adressent la parole, pour leur flanquer une frousse de tous les diables. C'est un homme plutôt ordinaire, avec une femme et deux enfants qui l'attendent dans sa caravane.

Mariam, la femme tatouée

Mariam Turner, 43 ans, est une femme assez belle dont le corps est couvert de tatouages. Des papillons s'envolent sur ses joues et son front, tandis que des fleurs et des vignes grimpent le long de ses bras et de ses jambes. Un jardin fleuri couvre son dos, un collier de diamants et de fleurs s'enroule autour de sa gorge et de ses seins. Un serpent protège des œufs sur son ventre, et ses fesses montrent une paire de dés, un six et un as. Le numéro de Mariam consiste à faire un lent strip-tease qui découvre l'essentiel de son corps tatoué. S'ils sont disposés à y mettre le prix, certains clients peuvent conclure avec elle un arrangement particulier pour voir ses parties les plus secrètes.

L'Horreur du Pacifique Sud

A cette étape de la visite, O'Dowd s'éclipse un instant pour aller chercher un poulet vivant. Écartant alors le rideau, il révèle une cage de fer renfermant une véritable épave humaine, sale et puante, posée sur son derrière. Cheveux et barbe en bataille, l'homme a un regard trouble, halluciné, et son corps est barbouillé de sang et d'excréments. Voir cette parodie d'homme entraîne une perte de 0/1 point de SAN. O'Dowd raconte qu'il a été découvert sur un îlot désert du Pacifique Sud, et qu'il a tenté d'attaquer les marins qui l'ont finalement recueilli. "Est-ce une bête ou un homme ? Ou encore quelque chose d'autre ? Quoi qu'il en soit, ses habitudes sont celles d'un monstre." Sur ces paroles, O'Dowd jette le poulet dans la cage. La créature s'en saisit, lui arrache la tête et suce le sang qui jaillit du moignon. La perte de SAN est de 1/1D2. Il arrive que certains spectateurs s'évanouissent durant cette partie du spectacle.



L'Horreur

L'"Horreur" est en fait un retardé mental que l'alcool, les drogues et les mauvais traitements ont transformé en monstruosité. Dans l'argot des forains, il s'agit d'un "gobeur" : une chose à demi folle qui mange des animaux vivants devant les spectateurs. Une psychanalyse poussée pourrait partiellement le guérir, mais cela dépasse le cadre de cette aventure.

L'Homme-Poisson

Quand le public approche de la sortie, O'Dowd annonce qu'il a encore un dernier monstre très particulier à présenter - pour 10 cents de plus, "une misère." Ceux qui choisissent de ne pas payer sont raccompagnés à la sortie. O'Dowd demande aux autres de grimper sur l'estrade qui s'avance devant le rideau, d'où s'échappe une forte odeur de poisson. C'est le bouquet final, l'ultime monstruosité. O'Dowd écarte le rideau.

Les spectateurs découvrent un bassin circulaire de deux mètres de diamètre, entouré d'un grillage d'un mètre cinquante

de haut. Le bassin est rempli d'une eau sombre, dans laquelle évolue l'Homme-Poisson. Quand la chose découvre les spectateurs, elle s'affole et plonge sous la surface, où elle reste cachée. C'est une créature de la taille d'un enfant, totalement glabre, pouvant mesurer un mètre cinquante de la tête à la queue. Elle a presque forme humaine au-dessus de la taille, mais en dessous elle se couvre d'une peau écailleuse qui se termine en queue de poisson.

O'Dowd contourne le bassin et tente d'en déloger la créature avec un manche à balai. Contrainte de remonter à la surface par la fouille implacable du forain, elle replonge vivement, ne permettant aux spectateurs qu'un rapide coup d'œil. Ils peuvent entrevoir brièvement la peau écailleuse et les branchies de la chose, ses grands yeux globuleux, son petit nez plat, sa grande bouche aux lèvres molles. Elle pousse des petits cris et des coassements pitoyables. La perte de SAN est de 0/1. Un jet réussi en Mythe de Cthulhu (ou une rencontre antérieure avec des Profonds) indique aux investigateurs que la chose doit être apparentée avec cette étrange race aquatique.

O'Dowd explique que l'Homme-Poisson a été capturé près de la côte par un pêcheur de Gloucester qui l'a vendu au Cirque Nichols pour une somme considérable. Il se nourrit exclusivement de poisson et de calmar, et semble plus particulièrement actif la nuit.

La créature est pratiquement sans défense hors de l'eau et n'attaque que pour se défendre. Malgré sa crainte des hommes, elle ne montre pas de tendances agressives si on la traite avec douceur.

Autres forains

La grande majorité des personnes travaillant au Cirque Nichols ne sont pas détaillées. Il y a des dizaines de cuisiniers, d'hommes de peine, de charpentiers, d'électriciens, de musiciens, de palefreniers et de conducteurs. La plupart d'entre eux se trouvent dans la théorie de tentes, de caravanes, de carrioles et de camions déployée dans le secteur réservé au personnel. Les investigateurs n'auront probablement jamais affaire à eux.

Les hommes de peine



Brad Rayburn

Les hommes de peine assument la majeure partie du travail de force du cirque et sont souvent employés pour assurer la sécurité. Leur chef est Brad Rayburn, un forain de naissance. Il supervise les équipes de jours, les patrouilles de nuit, le montage et le démontage des installations. Brad est un grand et solide gaillard à qui on ne la fait pas. Son charme un peu rugueux fait des ravages auprès des dames, mais il n'y a aucune chance de le voir un jour poser son sac. Il semble vouloir briser au moins un cœur dans chaque ville.

Son rôle de chef consiste aussi à patrouiller le terrain, à stopper les bagarres et à jeter dehors les fauteurs de troubles. A l'occasion, il se fait accompagner d'un ou deux hommes, surtout s'il s'attend à de sérieux ennuis.

Les Hybrides Hommes/Profonds

Bien qu'ils ne soient pas les seuls à s'intéresser à l'Homme-Poisson, les hybrides sont certainement les plus dangereux. Venant d'Innsmouth, où les habitants se croisent avec les Profonds depuis plus de 80 ans, ces hommes sont à mi-chemin du long processus de transformation. Pour l'instant, ils passent pour des humains. Les Profonds ont requis leurs services pour récupérer leur jeune.

On pourrait discuter le fait de savoir si la psychologie des Profonds autorise des émotions similaires à celles des hommes. Toujours est-il que les jeunes Profonds possèdent une aptitude télépathique naturelle. La détresse de l'Homme-Poisson est vivement ressentie par ses congénères de la cité de Y'ha-nthlei, au large d'Innsmouth. On ignore s'ils veulent le récupérer par amour ou simplement pour mettre un terme à ses lamentations.

Ses parents semi-humains ne sont pas suffisamment développés pour percevoir ses plaintes télépathiques. On leur a juste demandé de récupérer l'enfant. Ils veulent aussi tirer vengeance de ses tourmenteurs.

Jacob Marsh



Jacob Marsh

Jacob Marsh, 29 ans, est un personnage obséquieux, dégoulinant d'onctuosité. De petite taille, il a des cheveux noirs et gras, un sourire trop large et des yeux légèrement globuleux. Actuellement directeur de la Marsh Refining Company à Innsmouth, il s'habille très élégamment et s'exprime avec aisance. Son père est Sebastian Marsh, fils de Barnabas ("Vieil Homme") Marsh, lui-même petit-fils de l'infâme Obed.

Les anciens de la ville ont demandé à Jacob de récupérer l'Homme-Poisson et lui ont confié de l'argent pour mener à bien la transaction. Lors de sa première visite au cirque, il offre 2 000 dollars à O'Dowd, deux fois le prix que lui a coûté la créature. Le propriétaire de la galerie des horreurs ayant refusé, Marsh retourne à Innsmouth. Il est autorisé à proposer 4 000 dollars, mais cela ne satisfait toujours pas la cupidité d'O'Dowd.

Marsh ne participe à aucune action violente, et il rentre précipitamment à Innsmouth si les choses tournent mal. Une fois impliqué dans un incident, quel qu'il soit, il ne revient plus au cirque.

Wilbur Babson



Wilbur Babson

Wilbur est un homme voûté à l'air renfrogné et aux yeux vitreux. Il est âgé de 43 ans. Ses mains sont légèrement palmées, et de profondes crevasses marquent sa gorge - des branchies pas tout à fait développées. Il a une démarche bizarre, à la fois sautillante et traînante, et se vêt d'un long pardessus au col relevé pour cacher ses difformités. Il porte un revolver calibre 45 dans sa ceinture, au creux de son dos. Il est le père de l'Homme-Poisson.

Si Wilbur tient à récupérer l'enfant, ce n'est pas tant par sentiment paternel que par crainte de voir l'humanité découvrir l'existence des Profonds. Wilbur est un homme silencieux, qui préfère laisser la parole à Jacob Marsh ou à son cousin Reggie. Impulsif, il n'hésiterait pas à recourir à la force pour tenter de reprendre l'enfant.

Reggie Babson

Reggie Babson est un grand échalas au regard polisson, avec les yeux globuleux typiques des hybrides. Ses difformités sont moins prononcées que celles de son cousin Wilbur, et il a davantage de sang-froid. A 31 ans, il espère améliorer sa position à Innsmouth en prêtant son concours aux Profonds. C'est



Reggie Babson

surtout lui qui discute avec Nichols et O'Dowd en l'absence de Jacob Marsh. Rusé, il élabore la plupart des sabotages. Il porte un poignard Bowie dans sa botte et garde une batte de base-ball sous le siège avant de sa vieille sedan délabrée.

Autres hybrides

Un certain nombre d'hybrides ont été enrôlés par les Profonds pour aider à récupérer l'enfant. A chaque visite, 2D3 hybrides accompagnent les cousins. Ce sont eux qui effectuent les sabotages. Pris sur le fait, ils protestent de leur innocence et préfèrent aller en prison plutôt que de révéler l'existence des Profonds (qui utilisent des châtiments beaucoup plus dissuasifs). Ils ont tous des couteaux et se servent de matraques improvisées ou de battes de base-ball qu'ils conservent dans une seconde voiture.

Acte I - Arkham

C'est la première opportunité qu'ont les investigateurs de découvrir le cirque qui doit partir le lendemain pour un engagement de deux jours à Bolton, à quelques kilomètres au nord-ouest. Ils peuvent visiter la Galerie des Horreurs, voir l'Homme-Poisson et découvrir encore deux ou trois choses avant de partir. Les Arkhamites se retrouvent au coude-à-coude avec les habitants de Kingsport, à l'haleine désagréable et à l'odeur de poisson ; ces derniers doivent de leur côté supporter les snobs efféminés de la ville universitaire. Malgré cet inconvénient, chacun trouve le moyen de passer du bon temps. Si les investigateurs habitent dans l'une de ces deux villes, il y a gros à parier qu'ils rencontrent par hasard un ami ou une vieille connaissance.

L'arrivée des hybrides

Ce soir, les hybrides se rendent pour la première fois au Cirque Nichols. Jacob Marsh, flanqué de Wilbur et Reggie Babson, contacte O'Dowd et propose de lui racheter l'Homme-Poisson. Il commence par offrir 1 500 dollars, puis 2 000. O'Dowd ne cède pas, et Marsh doit retourner à Innsmouth chercher du liquide.

Arrangez-vous pour que les investigateurs aient vent de la tractation. S'ils n'ont jamais rencontré de Profonds, il faudra peut-être les faire assister à la scène. Sinon, la simple vision des hybrides, traînant les pieds jusqu'à leur voiture et quittant les lieux, peut suffire à éveiller leur intérêt.

S'ils assistent de loin à la discussion, demandez-leur de réussir un jet d'Écouter. En cas d'échec, ils ne perçoivent que des bribes de phrases, et non la conversation complète. Le marchandage tourne court et vire à l'aigre. O'Dowd s'éloigne à grands pas, plantant là les hybrides, qui ne tardent pas à s'en aller.

Si on l'interroge, O'Dowd hausse les épaules : "Ces péquenauds voulaient m'acheter un d'mes monstres ! Non mais, vous imaginez un peu ?." Il s'éloigne alors en agitant les bras, marmonnant des malédictions dans sa barbe.

Un autre parti intéressé

Une autre personne est fortement intéressée par l'acquisition de l'Homme-Poisson, c'est le professeur Jacob Handy, 47 ans, du département biologie de l'université Miskatonic. La petite créature représente à ses yeux un moyen de faire une carrière fulgurante que son travail actuel lui laisse peu de raison d'espérer. Avec l'Homme-Poisson comme sujet d'étude, il pourrait publier d'intéressants articles en indépendant et quitter le cadre restreint de l'université.



Le professeur Jacob Handy

Il a converti tout son patrimoine en liquide, pour un total de près de 6 000 dollars, et il est disposé à en verser l'intégralité en échange de ce spécimen unique de la faune marine.

Il peut être introduit d'une quantité de manières. Peut-être connaît-il déjà les investigateurs pour les avoir rencontrés lors de précédentes aventures ou à l'université. C'est peut-être lui qui leur a parlé du cirque.

Ou bien les investigateurs peuvent faire sa connaissance au cirque. En observant la tente de la Galerie des Horreurs, ils remarquent que cet homme y passe beaucoup de temps. S'ils l'abordent, il se présente et admet volontiers son intérêt pour l'Homme-Poisson. Après qu'O'Dowd a refusé son offre, il peut même demander aux investigateurs de l'aider à s'en emparer frauduleusement. Entre autres arguments, il parle des mauvais traitements qui sont infligés à la créature. Il ne laisse jamais deviner qu'il entend pratiquer la vivisection du petit monstre.

C'est un petit homme aux cheveux clairsemés avec de grosses lunettes et un visage plutôt ordinaire. Ses yeux et sa bouche sont minces et glacials, et il conserve généralement une expression impassible. Il s'habille sans aucune recherche, ses costumes sont vieux de plus de cinq ans. En matière de mode, son épouse, décédée depuis longtemps, était son seul espoir.

Note : Si les investigateurs ne connaissent rien au Mythe de Cthulhu, vous pouvez utiliser Handy pour les initier à ses mystères. Dans ce cas, le professeur a un score en Mythe de Cthulhu de 8%. Il a étudié certains volumes du Mythe conservés dans la librairie de l'Université Miskatonic et en a fort justement déduit que l'Homme-Poisson était apparenté aux Profonds. Ceci mis à part, ses motivations restent les mêmes.

Première bagarre

A un certain moment de la visite des investigateurs, une bagarre éclate entre les Finns (une bande de jeunes Irlandais d'Arkham) et un groupe de jeunes Yankee Kingsport, au sujet d'une fille. Un nez commence à saigner, une lèvre se fend, et une foule de badauds se constitue. L'excitation s'étend, mais les investigateurs ont bientôt un aperçu des méthodes de Brad Rayburn. Surgissant à la tête d'un petit groupe d'hommes de peine, il met un terme rapide à la bagarre, attrape les garçons par les oreilles et les raccompagne jusqu'à la sortie.

Acte II - Bolton

Le cirque s'y établit dès le lendemain, pour deux jours, avant de se rendre à Aylesbury. Les hybrides reviennent, recourant cette fois à la diversion pour obliger O'Dowd à se séparer de l'Homme-Poisson. Un agent du cirque des Ringling Brothers lui rend également une petite visite.

La seconde tentative de Jacob Marsh

Jacob Marsh et les cousins Babson retournent voir O'Dowd le Grêlé et Ted Nichols. Cette fois, Marsh apporte 4 000 dollars, une offre qu'O'Dowd repousse avec dédain. Le professeur Handy lui a (probablement) offert une fois et demi cette somme la nuit d'avant.

Bolton

Bolton est une petite ville industrielle de 15 539 habitants, située sur les berges de la rivière James. C'est un affluent du Miskatonic qui se jette dans le fleuve à 3 miles au nord-ouest d'Arkham. Fondée vers 1650, Bolton ne devint une vraie ville qu'en 1714. Ses principales industries sont la chaussure, le cuir et le textile.

Bolton est un endroit sale et misérable, l'une des pires de toutes les villes industrielles du Massachusetts. La main-d'œuvre est composée à 75% d'immigrants, Italiens, Grecs, Polonais et autres, qui sont payés un salaire de misère et vivent dans des immeubles lugubres alignés le long de rues mal éclairées. Les accidents du travail sont monnaie courante, mais les ouvriers sont facilement remplacés.

Marsh s'emporte et menace O'Dowd avant de partir. Il lui laisse sa carte avec son numéro de téléphone à Innsmouth, en lui disant de l'appeler s'il change d'avis. Puis il s'en va avec les Babson.

D'autres hybrides sont arrivés cette nuit. En apprenant l'échec de la transaction, ils mettent le feu à une des toilettes chimiques. Les investigateurs assistent peut-être à la scène et sont peut-être impliqués. Les témoins déclarent avoir aperçu quatre hommes fuir les lieux de l'incendie et monter dans une vieille Ford déglinguée. Certains mentionnent cette drôle de démarche sautillante qu'ils avaient tous les quatre.

Seconde journée

En fin d'après-midi ou en début de soirée, O'Dowd reçoit la visite de Sidney Carlson, un recruteur de talents du cirque des Ringling Brothers, Barnum & Bailey. O'Dowd l'a contacté pour concrétiser ses vues sur l'Homme-Poisson. Carlson est impressionné par le monstre et, malgré son manque d'intérêt pour le reste de sa galerie, il promet de lui faire "une proposition qu'il ne pourra pas refuser." Les investigateurs peuvent surprendre cette entrevue, l'apprendre par quelqu'un d'autre ou remarquer la voiture de l'agent portant le logo du cirque, garée devant l'entrée.

Carlson rentre en ville, promettant de revenir après avoir dîné. Il ne revient pas ce soir-là. On retrouve sa voiture abandonnée dans le centre ville, à moins d'un pâté de maisons d'un petit restaurant. Il est détenu par les hybrides qui craignent de le voir acheter l'Homme-Poisson et l'emporter hors de leur portée. On ne le revoit pas avant le déplacement du cirque à Aylesbury. Plus tard dans la soirée, quelques hybrides retournent au cirque.

Horreur en liberté

Tard dans la seconde soirée à Bolton, un des hybrides glisse au gobeur une bouteille de whisky assaisonné de cinq doses d'une drogue très puissante (voir page suivante). Quelques minutes plus tard, la chose rendue folle s'échappe de sa cage et sillonne les allées du cirque, l'écume aux lèvres, terrorisant les clients jusqu'à sa capture ou sa mort. Note : la dose de drogue risque vraisemblablement de tuer la malheureuse "horreur."

L'HORREUR DU PACIFIQUE SUD, 33 ans, phénomène de foire

FOR 12	CON 9	TAI 13	INT 9	POU 7
DEX 12	APP 2	EDU 3	SAN 0	PV 11

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Griffes (x2) 40%, 1D4 chaque ; Morsure 20%, 1D4.

Compétences : Discrétion 40%, Écouter 60%, Esquiver 35%, Fulminer 90%, Se Cacher 55%, Trouver Objet Caché 40%.

Perte de SAN : Il en coûte 0/1 points de voir cette grotesque parodie d'humanité.

Acte III - Aylesbury

Abandonnant Bolton, les camions et les caravanes du cirque empruntent l'autoroute d'Aylesbury pour un engagement de cinq jours à la foire du comté. Le cirque s'établit dans le centre ville, en marge des autres installations de la foire.

Visite suprise

Les ennuis commencent le matin du premier jour, avant même le lever du soleil. Brad Rayburn est agressé sur le parking par un groupe venu de Dunwich. Les investigateurs peuvent assister à la scène par hasard, ou bien être alertés par les cris du malheureux, à moins qu'un autre homme de peine ne vienne les avertir en même temps que les forains.

Les agresseurs obéissent à un certain Jeb Prescott, 22 ans, fiancé à Ginnie Whitlock de Dunwich. L'année dernière, le Cirque Nichols s'est produit dans cette même foire, et Ginnie, alors âgée de 15 ans, a rencontré Rayburn. La jeune fille a vécu quelques jours avec le forain, puis le cirque a levé le camp, laissant la jeune fille en larmes et enceinte. Jeb attendait le retour du cirque depuis un an. Il a amené quelques cousins pour lui prêter main forte.

Si les investigateurs parviennent sur les lieux, ils trouvent Rayburn étendu sur le sol, entouré de deux ou trois paysans qui le bourrent de coups de pieds. Deux ou trois autres braquent des fusils de chasse sur quiconque fait mine de vouloir intervenir.

"Restez en dehors de ça, okay ?" dit Jeb. "C'est rien qu'une affaire de famille. On va pas l'tuer - simplement, il réfléchira à deux fois avant de recommencer à mettre une jeune fille enceinte et à l'abandonner."

Jeb peut fournir de plus amples explications, mais il ne permet pas aux investigateurs de se mêler de l'affaire. De toute façon, la correction est pratiquement terminée. Ils partent à bord d'un vieux camion cabossé, laissant derrière eux un Rayburn qui respire encore, mais qui souffre de côtes cassées et d'une tête enflée comme une citrouille. Il doit être emmené de toute urgence à l'hôpital. Il lui faudra deux semaines avant de pouvoir rejoindre le cirque, et une saison entière avant qu'il n'ait totalement récupéré.

JEB PRESCOTT, 22 ans, amant jaloux

FOR 15	CON 14	TAI 15	INT 10	POU 10
DEX 11	APP 8	EDU 5	SAN 44	PV 15

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Coup de poing 85%, 1D3 ; Coup de pied 80%, 1D6 ; Coup de tête 75%, 1D4 ; Lutte 85% ; Fusil de chasse à double canon calibre 12 80%, 4D6/2D6/1D6.

Compétences : Esquiver 75%.

COUSINS ET AMIS, 15-31 ans

	FOR	*CON*	*TAI*	*POU*	*DEX*	*PV*
Zeke	14	15	11	12	17	13
Josh	16	14	9	12	9	12
Calvin	13	11	12	10	10	12
Douglas	15	13	10	14	14	12
Aaron	16	11	9	13	13	10
Jody	15	15	10	9	15	13

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Coup de poing 65%, 1D3 ; Coup de pied 80%, 1D6 ; Coup de tête 70%, 1D4 ; Lutte 75% ; Canif 55%, 1D3 ; Matraque 60%, 1D6 ; Fusil de chasse 65%, 4D6/2D6/1D6.

Compétences : Esquiver 55%.

La drogue des hybrides

Elle est fabriquée à partir d'une certaine espèce d'oursins pêchés par les Profonds à la demande de leurs cousins hybrides. Ceux-ci la glissent dans la nourriture ou la boisson des animaux et des personnes. Prise en quantité suffisante, elle provoque une furie meurtrière.

Chaque dose de poudre brune pèse près d'un gramme et possède une TOX variable d'1D6. Son odeur légère peut être remarquée par la victime avec un jet de POUx1. Ces chances peuvent augmenter si cinq doses ou plus sont administrées en même temps. En cas d'ingestion, la somme des TOX des doses est opposée à la CON de la victime sur la Table de Résistance. En cas d'échec, la victime devient particulièrement irritable et susceptible durant toute la durée d'effet de la drogue. Mais en cas de réussite, la victime ressent une incontrôlable soif de meurtre et de sang. Elle est poussée à tuer encore et encore, frappant au hasard jusqu'à assimilation totale de la drogue. Si elle se trouve face à un ami ou un être cher, un jet de POUx1 lui permet de se dominer suffisamment pour se tourner vers quelqu'un d'autre.

Un effet secondaire de la drogue est qu'elle double temporairement la CON de la victime, augmentant ainsi le nombre de ses points de vie. Si celle-ci perd plus de points de vie qu'elle n'en possède en temps normal, elle meurt quand la drogue se dissipe. La drogue prend effet 1D6+CON minutes après l'ingestion, et l'effet dure 1D10 minutes par dose.

A forte dose, la drogue peut s'avérer mortelle. Si la somme des TOX dépasse de 10 ou plus la CON de la victime, celle-ci doit effectuer un jet de CONx5 après dissipation de la drogue. En cas d'échec, elle subit une crise cardiaque lui causant 4D6 points de dommages et entraînant une perte définitive d'1D6 points de CON. Même en cas de réussite, elle perd 1 point de CON.

Les vrais ennuis commencent

Tard dans la soirée, Sidney Carlson, le recruteur de talents disparu, fait sa réapparition au cirque - mais dans quel état ! Errant à demi-nu entre les stands, balbutiant et poussant des hurlements, il vient d'être relâché après avoir passé deux nuits à Innsmouth entre les mains des hybrides. Son corps porte des traces de coups et de torture ; quant à ses yeux hallucinés, ils trahissent une horreur et un dégoût qu'il vaut mieux ne pas chercher à éclaircir.

Carlson est devenu fou. Il faut se saisir de lui et l'attacher. La police arrive sur les lieux et les investigateurs peuvent se faire connaître.

La police d'Aylesbury

Le détective Douglas Mooney est un homme de trente, quarante ans, au visage granitique. Il est probablement le policier le plus compétent du comté. En cas de problèmes lors de la foire, il interroge les témoins et place les suspects en détention à la prison d'Aylesbury aussi longtemps qu'il le juge nécessaire.

Si les investigateurs sont victimes d'un coup monté par les hybrides, ils sont emprisonnés un jour ou deux avant d'être innocentés par un nouveau témoignage. S'ils sont arrêtés pour un crime qu'ils ont réellement commis, laissez-les se débrouiller face à l'appareil judiciaire - et diminuez leur Crédit en fonction des amendes infligées. Même en cas d'acquittement, ils perdent de leur Crédit, car leur réputation en pâtit (voir page 19, *Considérations Finales*, pour en savoir davantage).

Le détective Mooney est de corpulence moyenne, avec un air perpétuellement fatigué. Il porte les cheveux courts, une moustache, et il a de petits yeux froids sans humour. Il épingle son insigne au revers de son costume froissé et parle d'une voix volontairement lente et monocorde.

Homme simple, il veut des réponses simples. Un témoin ou un suspect qui a une histoire un peu longue ou embrouillée à raconter risque fort de rester en détention jusqu'à ce que Mooney trouve la patience de l'écouter. Pour la plus grande frustration des investigateurs pressés, Mooney fait les choses bien et lentement, plutôt que mal et rapidement. Cependant, une fois la glace rompue, il se montre coopératif et digne de confiance. Si les investigateurs jouent franc jeu avec lui, il est davantage porté à les écouter.

Aylesbury

Fondée en 1802 par un idéaliste d'Arkham, Elihu Beckworth, Aylesbury fut conçue comme un centre industriel utopique. Employant surtout de jeunes femmes célibataires, les usines d'Aylesbury leur procuraient nourriture, vêtements, logement et instruction religieuse, en sus de leur salaire journalier. Dans sa vision, Beckworth voyait ses jeunes employées le quitter après quelques années pour aller fonder une famille. C'est également lui qui fit construire l'autoroute d'Aylesbury, à une époque où ce n'était qu'une simple route à péage reliant directement la ville à Arkham.

Les usines d'Aylesbury sont tombées entre d'autres mains, et la vision de Beckworth s'est perdue. Aujourd'hui, on ne voit guère de différence entre Aylesbury et une ville telle que Bolton. De grandes usines employant une main-d'œuvre étrangère recrachent leur pollution dans l'air et dans le fleuve, en un dérisoire effort de compétition avec les grandes industries textiles du Sud.

Le règne de la terreur

Ne recevant aucune réponse d'O'Dowd ou de Nichols, les hybrides intensifient leurs attaques contre le cirque, devenant de plus en plus violents au fil de ces cinq jours. Ils allument de petits incendies, sabotent le matériel et agressent quelques hommes de peine. Surtout, ils utilisent leur drogue sur les animaux et les humains.

Voici ci-dessous une liste d'utilisations possibles de la drogue, ainsi qu'une description rapide des conséquences. Vous pouvez les utiliser à votre gré, mais après deux ou trois accidents de ce genre, le Cirque Nichols doit vraisemblablement fermer ses portes à cause de la mauvaise publicité et de la perte de certains animaux ou membres du personnel. Par ailleurs, vous pouvez faire échouer certaines de ces tentatives ou donner aux investigateurs la possibilité de les faire avorter. Si l'un d'eux se trouve au bon endroit au bon moment, un jet de Trouver Objet Caché réussi lui permet de remarquer l'activité suspecte des hybrides. Ceux-ci parviennent généralement à s'échapper à la faveur des troubles provoqués par la victime.

Le singe berserk

L'eau de l'écuelle de Gorgo est relevée de quatre doses de drogue, probablement avant le début du spectacle. L'affrontement habituel entre Ted Nichols et le chimpanzé vire au drame. Si la drogue prend effet à un autre moment, l'hybride brise la serrure de la cage à coups de marteau. Gorgo en sort ivre de sang et se jette sur tous ceux qui passent à sa portée, jusqu'à ce qu'il soit capturé ou tué. S'il est pris vivant, Nichols doit se résoudre à l'abattre.

GORGO LE SINGE, chimpanzé

FOR 20	CON 13	TAI 11	INT 7	POU 8
DEX 16	PV 12	Déplacement 8		

Armes : Morsure 30%, 1D4+1D4 ; Griffes (x2) 40%, 1D4+1D4 chaque.

Compétences : Grimper 85%, Trouver Objet Caché 30%.



Scotty Andrewski

Le clown tueur

Un des hybrides se lie d'amitié avec le clown Scotty Andrewski, un jeune homme solitaire originaire de l'Iowa. Il glisse quatre doses de drogue dans son lait immédiatement après son numéro. Devenu fou, le clown arpente les allées du cirque, encore maquillé et costumé, massacrant les visiteurs au hachoir et baragouinant des mots sans suite. Il déambule parmi le labyrinthe des tentes et des camions réservés au personnel et poursuit sa sinistre besogne jusqu'à ce qu'il soit tué ou maîtrisé. Dans ce dernier cas, il est remis entre les mains de la police.

SCOTTY ANDREWSKI, 27 ans, clown tueur

FOR 13	CON 10	TAI 15	INT 13	POU 12
DEX 10	APP 12	EDU 12	SAN 55	PV 13

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Hachoir 40%, 1D6+1.

Compétences : Discrétion 20%, Écouter 30%, Esquiver 35%, Trouver Objet Caché 35%.

Perte de SAN : Assister à une attaque du clown tueur coûte 0/1 points.

Les chevaux enragés

De même que pour Gorgo, un hybride offre six doses imprégnées dans des morceaux de sucre à chaque cheval, puis fracasse la serrure de leur stalle à coups de marteau. Les chevaux fous se jettent au milieu de la foule, se cabrant et donnant des ruades, projetant les gens au sol et plongeant leurs sabots dans le sang. Chose stupéfiante, ils piétinent méticuleusement chaque victime, comme pour s'assurer qu'elle est bien morte, avant de galoper vers la suivante. Cette tragédie soulève l'indignation publique et les chevaux sont abattus. La direction du cirque est peut-être même traînée en justice.

MIKE ET REX, les Merveilleuses Montures Farley

	FOR	*CON*	*TAI*	*POU*	*DEX*	*PV*
Mike	28	13	27	9	13	20
Rex	26	12	26	10	12	19

Armes : Morsure 10%, 1D10 ; Coup de sabot 15%, 1D8+2D6 ; Ruade 25%, 2D8+2D6 ; Piétinement 25%, 4D6 (adversaire à terre uniquement).

Armure : 1 point de cuir.

Compétences : Sauter 65%.

Le Watusi fou

Un hybride glisse quatre doses de drogue dans le verre de Nambuto juste avant son numéro. Ce soir, sa danse tourbillonnante est d'une maladresse inhabituelle et quand il empoigne son javelot le spectacle tourne au tragique. Il le lance sur la personne la plus proche, puis en saisit un second et charge le public qui s'écarte dans la panique. A moins d'une intervention musclée des investigateurs ou des forains, la foule se saisit du géant et lui fait un mauvais sort. S'il en réchappe, il est remis entre les mains de la police.

NAMBUTO, (alias Big John Newland), le géant watusi, 28 ans

FOR 16	CON 16	TAI 19	INT 12	POU 13
DEX 14	APP 13	EDU 6	SAN 65	PV 18

Bonus aux Dommages : +1D6.

Armes : Lutte 55% ; Coup de pied 65%, 1D6 ; Coup de poing 75%, 1D3 ; Lance à deux mains 45%, 1D8+1 ; Javelot 85%, 1D8+1.

Compétences : Discrétion 65%, Écouter 55%, Esquiver 70%, Grimper 65%, Lancer 85%, Occultisme 15%, Poker 70%, Sauter 85%, Trouver Objet Caché 50%.

Le lion mangeur d'hommes

Comme pour les autres animaux, un hybride glisse la drogue dans la nourriture de Marcus et fracasse la serrure de sa cage. Marcus va d'une victime à une autre, prenant à peine le temps d'avaler une ou deux bouchées. Clyde Court, le dompteur, survient rapidement, un pistolet à la main et un second passé dans sa ceinture. Il tire quelques balles à blanc mais comprend rapidement que c'est inutile. A ce stade, Marcus se lasse du corps déchiqueté gisant entre ses pattes et se retourne contre Court. Il reste violent même après l'assimilation totale de la drogue, et doit être abattu. Là encore, des poursuites sont à craindre.

MARCUS LE LION

FOR 19	CON 10	TAI 18	INT 5	POU 11
DEX 17	PV 14	Déplacement 10		

Armes : Morsure 35%, 1D10+1D6 ; Griffes (x2) 55%, 1D6+1D6 chaque ; Lacération 80%, 4D6.

Armure : 2 points de peau.

Compétences : Discrétion 70%, Écouter 45%, Se Cacher 50%, Sentir Proie 50%.

Le lion attaque un seul adversaire par round avec trois attaques : griffes et morsure. Si les deux attaques par griffes touchent, il lacère ensuite sa victime avec ses pattes arrière tout en continuant à mordre.

CLYDE COURT, 35 ans, dompteur

FOR 10	CON 14	TAI 12	INT 13	POU 15
DEX 17	APP 12	EDU 13	SAN 73	PV 13

Armes : Fouet 85%, 1D3 (plus étranglement ou immobilisation d'un membre sur un jet d'empalement ; FOR contre FOR pour se dégager) ; Revolver calibre.45 40%, 1D10+2 ; Lutte 55%.

Compétences : Biologie 55%, Crédit 40%, Dresser Lion 85%, Écouter 50%, Esquiver 70%, Grimper 60%, Lancer 40%, Premiers Soins 50%, Sauter 55%, Suivre une Piste 55%, Trouver Objet Caché 40%.

Autres tentatives

Les hybrides préfèrent rester dans l'ombre autant que faire se peut. Si la drogue ne suffit pas à persuader O'Dowd et Nichols, ils prennent des mesures plus radicales.

Un incendie se déclenchant quelque part dans le cirque au milieu de la nuit devrait leur fournir une diversion suffisante pour escalader la palissade, pénétrer dans la Galerie des Monstres et en ressortir avec l'Homme-Poisson. S'ils se font



Marcus sous l'effet de la drogue

remarquer, ils peuvent avoir à affronter O'Dowd, les investigateurs ou quelques hommes de peine.

Ils peuvent aussi kidnapper un forain ou un membre de sa famille en espérant pouvoir faire un échange. Ils prennent ainsi un gros risque, surtout si la personne reste en vie pour les identifier.

Vous avez peut-être d'autres idées tortueuses, mais gardez présent à l'esprit que les hybrides adoptent un profil bas. Ils préfèrent la persuasion et l'extorsion à l'agression et au kidnapping.

Qui obtient l'homme-poisson ?

L'issue de ce scénario dépend principalement des préférences des investigateurs. Dans le meilleur des cas, ils plaignent profondément la misérable créature et prennent des mesures pour la ramener dans son milieu naturel. Mais peut-être sont-ils engagés par le professeur Handy, qui les a convaincus d'œuvrer pour le bien de la science, ou peut-être travaillent-ils pour Nichols, qui les a chargés de protéger son cirque et de veiller sur l'Homme-Poisson.

Les hybrides

Les hybrides veulent récupérer la créature sans démonstration de force. Ils ont recours à l'extorsion, forçant O'Dowd à appeler Marsh à Innsmouth pour accepter son offre. Ils veulent aussi prendre une revanche sur le cirque et ses propriétaires.

Ted Nichols

Nichols tient à sa Galerie des Horreurs, qui lui rapporte des revenus substantiels, mais il tient encore davantage à la bonne marche de son cirque et à la sécurité de ses employés. Après quelques accidents graves, il comprend ce qui se trame et presse O'Dowd d'accepter l'offre des hybrides pour éviter les ennuis.

O'Dowd le Grêlé

Bien plus entêté que Nichols, le propriétaire de la Galerie des Horreurs refuse de se séparer de son monstre. Ce n'est qu'après avoir été la cible directe du terrorisme et de la violence qu'il accepte de renoncer à ses rêves de grandeur. Mais même dans ce cas, il refuse de vendre aux hybrides, préférant accepter les 6 000 dollars du professeur Handy.

Le professeur Jacob Handy

Le professeur souhaite étudier l'Homme-Poisson, le nourrir, prendre soin de lui et, pour finir, le découper en morceaux et le conserver dans des bocaux hermétiques. Les investigateurs ne comprennent pas forcément tout de suite à quel point il se montre insensible et cruel à l'égard de l'enfant.

Si Handy parvient à se procurer la créature, il établit un laboratoire secret dans sa maison des faubourgs au sud d'Arkham. Les hybrides lui rendent visite et lui font une offre, ou se contentent de le terroriser comme ils l'ont fait au cirque. Les Profonds eux-mêmes peuvent s'en mêler, remontant le cours du Miskatonic jusqu'aux limites de la ville, avant de se glisser dans la maison du professeur. Leur méthode est moins subtile que celle des hybrides, mais plus efficace : ils massacrent le professeur, laissent la maison sens dessus dessous et repartent avec l'enfant.

Libérer l'homme-poisson

Tous les événements de ce scénario préparent le retour de l'Homme-Poisson à la mer et à ses parents. Selon la tournure prise par l'aventure, ce retour peut prendre différentes formes. Quand celui qui détient l'Homme-Poisson se résout à le restituer à sa famille, Jacob Marsh arrange un rendez-vous. Le lieu est choisi à l'écart du cirque, pour éviter une éventuelle intervention de la police. Les négociateurs à l'odeur de poisson insistent pour que la rencontre se fasse à l'aube, sur la plage la plus proche. Ils n'acceptent aucun compromis et menacent de renouveler leurs attaques en cas de refus.

Si Nichols ou O'Dowd sont encore dans la course, ils doivent assister au rendez-vous. Si les investigateurs ont aidé les forains ou contrecarré les projets des hybrides, leur présence est également exigée. De toute façon, si les investigateurs ont évité de se mouiller dans cette affaire, Nichols leur demande de l'accompagner pour plus de sécurité. Peut-être voudront-ils d'eux-mêmes assister à la rencontre.

Les hybrides veulent faire d'une pierre deux coups, en récupérant l'Homme-Poisson et en éliminant leurs ennemis. Le rendez-vous sur la plage est surveillé par plusieurs Profonds, cachés au creux des vagues, censés attaquer tout non-hybride qui se présente. Mais ils ont d'autres intentions.

Quand le soleil se lève, les voitures des hybrides s'arrêtent au bout d'une petite route défoncée qui serpentent entre les dunes. Ils quittent leurs véhicules et descendent sur la plage. La plupart n'ont que des couteaux, mais deux d'entre eux cachent des revolvers calibre 38. Jacob Marsh porte une mallette cabossée contenant la somme convenue, en liquide.

Nichols respecte sa part du marché en apportant l'Homme-Poisson dans une cuve à l'arrière d'un camion. Lui et O'Dowd sont, chacun, armés de leur revolver. En découvrant le petit nombre des hybrides et leur armement limité, O'Dowd est d'avis de les attaquer pour repartir avec l'argent et l'Homme-Poisson. Il vaudrait mieux le raisonner. Les hybrides demandent qu'on leur apporte l'enfant sur la plage. Le porteur de la mallette l'ouvre alors et la dépose sur le sable, pour permettre aux humains de voir l'argent. Babson ou Marsh désigne la mer et demande à celui qui porte l'enfant de le mettre à l'eau. Si c'est O'Dowd, il s'avance dans les vagues en trébuchant et en bougonnant, quand 2D3 silhouettes monstrueuses, à mi-chemin de l'homme et du poisson, jaillissent de la mer tout autour de lui. Cette vision entraîne une perte de 1/1D6+1 points de SAN. Les Profonds lui arrachent l'enfant des mains puis se jettent sur lui. Ils le battent, le griffent, l'étranglent et le déchirent en mille morceaux sanguinolents sous les yeux des investigateurs, qui perdent 0/1D4 points de SAN. Les hybrides se précipitent vers leurs voitures, laissant les humains seuls avec les Profonds. Les monstrueuses créatures ne s'en prennent qu'à ceux qui ont maltraité l'enfant (Nichols inclus), à moins qu'on ne les attaque.

Si c'est un investigateur qui rejette l'enfant à la mer, les Profonds jaillissent hors de l'eau comme précédemment, l'un d'entre eux lui arrache l'enfant, pendant que les autres s'avancent sur la plage et se jettent sur O'Dowd, Nichols et tous ceux qui font mine d'intervenir.

L'Homme-Poisson s'échappe avec l'un des Profonds tandis que les autres achèvent leur vengeance. Les investigateurs s'enfuient probablement avant que les Profonds ne décident de massacrer tous les témoins. Si Nichols est tué, les investigateurs perdent 1/1D4 points de SAN pour n'être pas intervenus en faveur de cet homme foncièrement bon.

Considérations finales

Ce scénario ne se termine pas sur une victoire ou une défaite bien tranchée. C'est avant tout aux investigateurs d'en apprécier la réussite. Considérez les pénalités et les récompenses suivantes comme de simples indications, et ajustez-les en fonction des sentiments de chaque investigateur. Si un personnage pense avoir bien agi ou avoir servi la bonne cause, revoyez ces bonus/malus à la hausse. Si, au contraire, il estime avoir commis une mauvaise action, ou même s'il a des doutes, revoyez-les à la baisse.

Si Nichols est tué, chaque investigateur perd 1/1D4 points de SAN comme indiqué précédemment. La mort du sinistre O'Dowd ne provoque qu'une perte de 1D2 points. Chaque attentat perpétré contre le cirque entraîne une perte de 1 point, ou de 1D3 s'il débouche sur une issue fatale. En cas de décès de l'Homme-Poisson, tout investigateur plaignant la pauvre créature perd 1D3 points de SAN. Si le cirque Nichols est acculé à la faillite par les hybrides, 1D4 points de SAN sont encore perdus. Si le professeur Handy est tué sans que les investigateurs aient eu vent de ses sinistres projets, ceux qui le connaissent peuvent perdre 1D3 points de SAN. Si Handy obtient l'Homme-Poisson et se livre à ses expérimentations sur lui, les investigateurs qui l'apprennent perdent 1D4 points de SAN, peut-être davantage si l'enfant meurt suite à ces expériences.

Il est fort possible que les investigateurs aient tenté de faire arrêter certains hybrides. Chaque hybride capturé et remis entre les mains des autorités rapporte 2 points de SAN aux investigateurs. Chaque hybride tué ne rapporte que 1 point, et le personnage aura probablement des ennuis avec la loi, ce qui risque d'affecter son Crédit (voir plus bas). Si l'Homme-Poisson est rendu aux hybrides ou aux Profonds, les investigateurs gagnent 1D4 points de SAN ou plus, selon qu'ils approuvent ou non cette solution. S'ils parviennent à négocier avec les hybrides à un prix raisonnable, permettant au cirque de poursuivre son activité (O'Dowd est considéré comme un prix raisonnable), ils reçoivent chacun 1D6 points de SAN pour avoir réglé avec succès cette affaire délicate.

Les actions des investigateurs au cours de l'aventure ont des répercussions sur leur réputation et leur Crédit. Un investigateur emmené par la police pour être interrogé voit son Crédit baisser de 1D6% ou plus, selon la gravité des faits reprochés. S'il est accusé de meurtre, il perd au moins 1D10%. Cette perte peut être aggravée selon les charges retenues. S'il est condamné, même pour une faute minime, il ôte encore 1D20+10% à son Crédit. Des crimes plus graves entraînent des baisses de Crédit plus sévères.

Par contre, si les investigateurs contribuent à sauver le cirque, ils ajoutent 1D10% à leur Crédit. S'ils aident la police à appréhender les saboteurs hybrides, ils gagnent encore 1D10%. Maintenir la loi et l'ordre mérite une récompense, mais ceux qui opèrent en marge de la loi doivent être punis par la société - aussi bonnes que puissent être leurs intentions.

Statistiques

TED NICHOLS, 47 ans, propriétaire et directeur du cirque

FOR 12	CON 12	TAI 14	INT 14	POU 15
DEX 11	APP 13	EDU 14	SAN 75	PV 13

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Coup de poing 65%, 1D3 ; Lutte 35% ; Fouet de scène 40%, 1D3 ; Gourdin 40%, 1D6 ; Revolver cal. 38 30%, 1D10.

Compétences : Baratin 70%, Biologie 10%, Comptabilité 40%, Conduire Automobile 30%, Crédit 45%, Droit 35%, Écouter 55%, Esquiver 40%, Grimper 50%, Marchandage 55%, Mécanique 35%, Monter à Cheval 15%, Navigation 25%, Persuasion 65%, Psychologie 25%, Sauter 35%, Trouver Objet Caché 40%.

LUCIUS O'DOWD "le Grêlé" , 39 ans, propriétaire de la Galerie des Horreurs

FOR 14	CON 12	TAI 15	INT 13	POU 12
DEX 11	APP 10	EDU 10	SAN 36	PV 14

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Coup de poing 70%, 1D3 (+2 avec poing américain) ; Coup de pied 45%, 1D6 ; Lutte 50% ; Couteau à cran d'arrêt 45%, 1D4 ; Gourdin 50%, 1D6 ; Revolver cal. 38 40%, 1D10.

Compétences : Baratin 75%, Conduire Automobile 35%, Discrétion 25%, Droit 15%, Écouter 30%, Électricité 35%, Esquiver 40%, Grimper 50%, Marchandage 65%, Mécanique 45%, Persuasion 60%, Psychologie 25%, Se Cacher 45%, Trouver Objet Caché 50%.

L'HOMME-POISSON, 9 mois, Profond immature

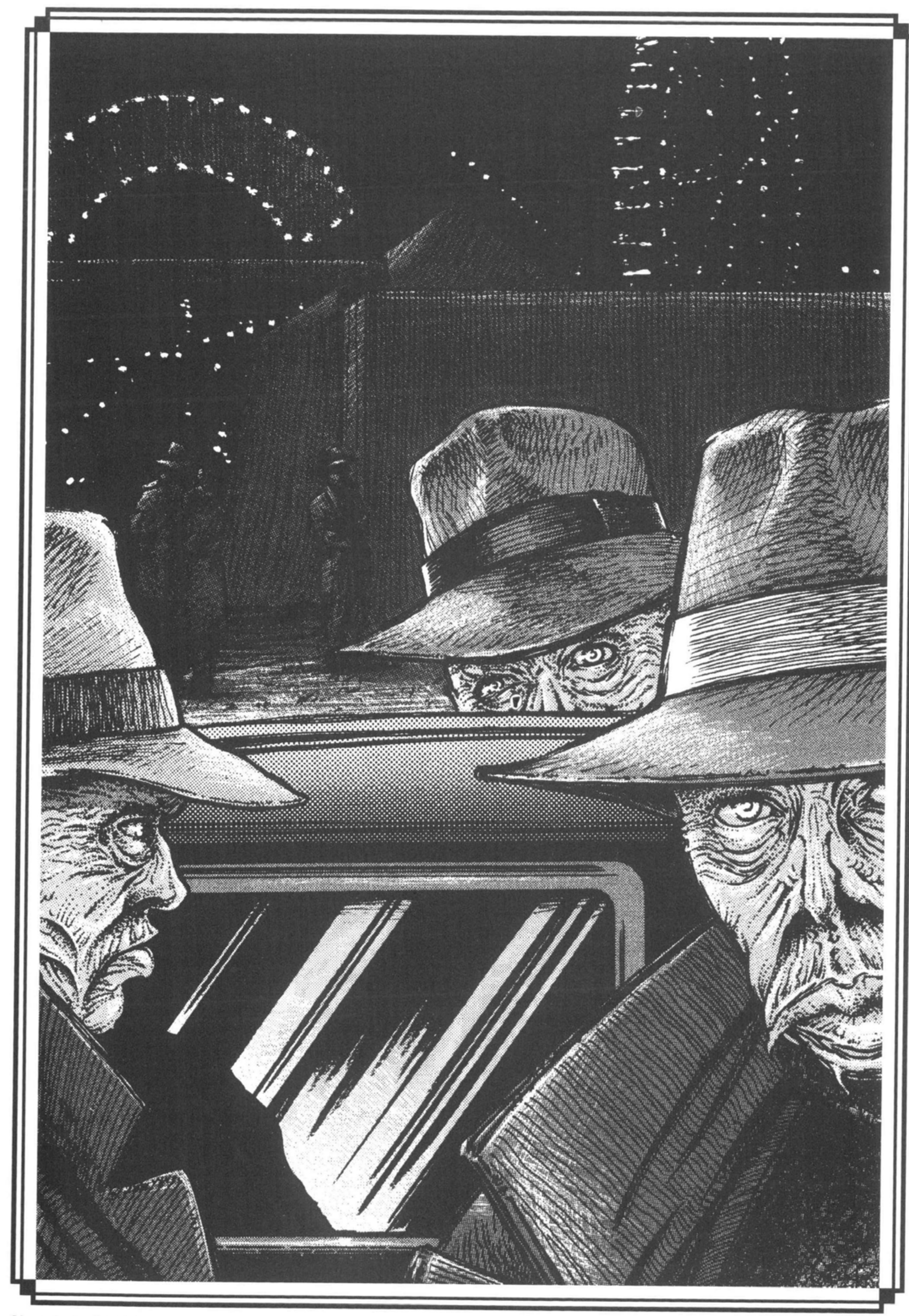
FOR 3	CON 9	TAI 2	INT 4	POU 6
DEX 7	APP 1	PV 6	Déplacement 2/6 en nageant	

Armes : Coup de queue 30%, 1D3-1 ; Morsure 5%, 1D3-1 ; Griffes (x2) 10%, 1D2-1.

Armure : 1 point d'écailles molles.

Compétences : Nager 100%.

Perte de SAN : 0/1D3 points.



L'arrivée du clan Babson

BRAD RAYBURN, 31 ans, chef des hommes de peine

FOR 14	CON 10	TAI 15	INT 13	POU 12
DEX 12	APP 13	EDU 11	SAN 51	PV 13

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Coup de poing 85%, 1D3 ; Lutte 65% ; Barre à mine 60%, 1D8.

Compétences : Droit 20%, Écouter 60%, Électricité 55%, Esquiver 45%, Lancer 60%, Mécanique 75%, Trouver Objet Caché 50%.

HOMMES DE PEINE, 15 à 55 ans

	FOR	*CON*	*TAI*	*POU*	*DEX*	*PV*
HARLAN	13	14	4	11	17	14
PAUL	15	14	12	11	9	13
EDDIE	13	12	16	10	10	14
MASON	12	12	13	9	14	13
JOE	11	10	15	12	13	13
NODDY	14	15	15	9	15	15

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Coup de poing 65%, 1D3 ; Coup de pied 40%, 1D6 ; Lutte 40% ; Couteau 45%, 1D3 ; Gourdin 40%, 1D6.

Compétences : Écouter 30%, Électricité 30%, Esquiver 35%, Lancer 35%, Mécanique 55%, Trouver Objet Caché 30%.

JACOB MARSH, 29 ans, hybride homme/Profond et principal négociateur

FOR 10	CON 13	TAI 11	INT 13	POU 13
DEX 13	APP 9	EDU 12	SAN 0	PV 12

Armes : Aucune sur lui. Toutes au pourcentage de base.

Compétences : Chimie 20%, Comptabilité 65%, Crédit 55%, Direction d'Entreprise 55%, Géologie 45%, Marchandage 65%, Mécanique 30%, Mythe de Cthulhu 30%, Persuasion 75%, Psychologie 55%, Trouver Objet Caché 45%.

WILBUR BABSON, 43 ans, hybride homme/Profond, père de l'Homme-Poisson

FOR 15	CON 13	TAI 14	INT 12	POU 12
DEX 11	APP 8	EDU 8	SAN 0	PV 14

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Coup de poing 65%, 1D3 ; Coup de pied 55%, 1D6 ; Lutte 45% ; Revolver cal. 45 30%, 1D10+2.

Compétences : Baratin 30%, Conduire Automobile 30%, Discrétion 20%, Écouter 30%, Esquiver 25%, Marchandage 35%, Nager 65%, Se Cacher 20%, Trouver Objet Caché 50%.

REGGIE BABSON, 31 ans, hybride homme/Profond, cousin de l'Homme-Poisson

FOR 11	CON 12	TAI 14	INT 12	POU 10
DEX 13	APP 9	EDU 8	SAN 0	PV 13

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Coup de poing 55%, 1D3 ; Coup de pied 35%, 1D6 ; Batte de base-ball 40%, 1D8. ; Poignard de commando 30%, 1D4+2.

Compétences : Baratin 45%, Conduire Automobile 45%, Discrétion 45%, Écouter 30%, Esquiver 30%, Marchandage 20%, Nager 65%, Se Cacher 30%, Trouver Objet Caché 40%.

DIVERS HYBRIDES, 20 à 45 ans

	FOR	*CON*	*TAI*	*POU*	*DEX*	*PV*
F. PIERCE	12	11	13	12	16	12
F. GILMAN	15	14	16	9	13	15
I. BABSON	11	13	14	14	10	13
S. SARGENT	13	9	13	11	13	11
T. GILMAN	13	12	12	13	8	12
N. PIERCE	13	15	15	11	14	15

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Coup de poing 55%, 1D3 ; Coup de pied 35%, 1D6 ; Lutte 35% ; Couteau 35%, 1D4 ; Gourdin 45%, 1D6.

Compétences : Discrétion 20%, Esquiver 30%, Nager 60%, Se Cacher 20%, Trouver Objet Caché 30%.

PROFESSEUR JACOB HANDY, 27 ans, chercheur biologiste

FOR 9	CON 9	TAI 12	INT 16	POU 12
DEX 9	APP 12	EDU 19	SAN 52	PV 11

Armes : Scalpel 75%, 1D3 (multipliez par deux les chances d'empaler).

Compétences : Anthropologie 25%, Bibliothèque 55%, Biologie 70%, Chimie 15%, Comptabilité 15%, Crédit 45%, Histoire 45%, Langue étrangère (Latin) 50%, Langue natale (Anglais) 95%, Persuasion 45%, Premiers Soins 50%, Psychologie 30%, Trouver Objet Caché 40%.

DÉTECTIVE DOUGLAS MOONEY, 36 ans, Aylesbury Police Department

FOR 9	CON 10	TAI 14	INT 15	POU 12
DEX 8	APP 9	EDU 15	SAN 58	PV 12

Armes : Coup de poing 55%, 1D3 ; Lutte 35% ; Matraque 35%, 1D6 ; Revolver cal. 38 60%, 1D10.

Compétences : Conduire Automobile 40%, Droit 55%, Écouter 60%, Esquiver 35%, Persuasion 50%, Premiers Soins 40%, Psychologie 50%, Trouver Objet Caché 55%.

AGENTS DE POLICE, 23 à 52 ans

	FOR	*CON*	*TAI*	*POU*	*DEX*	*PV*
JONES	13	11	12	12	12	12
SMITH	14	14	13	12	11	14
ADAMS	11	12	16	10	14	14
WRIGHT	12	12	13	11	10	13
JOHNSON	13	10	12	10	9	11
MILLER	14	15	11	9	15	13

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Coup de poing 55%, 1D3 ; Lutte 60% ; Revolver cal. 38 55%, 1D10.

Compétences : Droit 40%, Écouter 30%, Esquiver 45%, Psychologie 35%, Suivre une Piste 35%, Trouver Objet Caché 35%.





Arkham :

Un régiment nommé Terreur

Où les investigateurs font toute la lumière sur une menace monumentale et marchent dans l'ombre démesurée d'une très ancienne faute.

"Il me semble voir une vallée / Semée d'ossements bleutés
Tous les vaillants soldats / Qui ne vieilliront plus
Venus te réclamer."

Daylight Again, Stephen Stills

Ce scénario plonge les investigateurs dans le monde tourmenté d'un vétéran fou de la guerre de sécession. Ils n'auront nul besoin de connaissance du Mythe de Cthulhu, et ce ne sont pas d'éventuels sortilèges qui les aideront beaucoup. Leurs meilleures armes seront leur intelligence et leur courage.

Informations pour le gardien

Ce scénario se déroule selon une chronologie précise, qui ne s'étale que sur quelques jours. Vous devrez peut-être modifier certains événements ou certaines rencontres de façon à ce que les investigateurs puissent prendre part à la grande confrontation finale. Elle est fixée à la date du 30 août, jour anniversaire d'une bataille de la guerre de sécession. Il ne s'agit que d'un ressort dramatique et si cette date vous embarrasse, ignorez-la purement et simplement, en supprimant toute allusion à l'anniversaire. Il est d'ailleurs plus commode de ne pas tenir compte des dates et de développer les événements qui se déroulent au cimetière et à Weedon Mansion selon un rythme adapté aux investigateurs. Mais il est primordial que les personnages se rendent à la maison Weedon la veille de la reconstitution. Une fois sur place, ils sont piégés et incapables de s'esquiver avant la résolution de l'aventure.

Le scénario débute vers midi, le 26 août, par la nouvelle d'un acte de vandalisme commis au cimetière de Christchurch. Le bruit s'en répand à travers toute la ville : le monument aux morts a été gravement abîmé par des inconnus. Le reste de la journée et la soirée peuvent s'écouler en investigations diverses. Le jour suivant laisse du temps pour effectuer des recherches supplémentaires, et peut-être passer une nuit dans le cimetière, ou à l'hospice, ou encore à Weedon Mansion. Le troisième jour, les investigateurs doivent absolument se rendre à Weedon Mansion, où ils sont pris dans les filets d'un vieil homme qui cherche à changer son passé.

Un peu d'histoire...

En 1861, la guerre inter-États éclatait en Amérique. Quelques semaines après le début des combats, Arkham avait rassemblé la fine fleur de sa jeunesse pour former le 23ème régiment des Volontaires du Massachusetts. Ces Volontaires reçurent leur baptême du feu lors de la campagne de 1862 dans la péninsule et participèrent par la suite à la seconde bataille de Bull Run. Les forces de l'Union y subirent une terrible défaite devant l'armée confédérée de Lee et se replièrent avec de lourdes pertes.

Le premier lieutenant Upton Lamar Weedon, citoyen d'Arkham et officier du 23ème Volontaires, était présent ce jour-là. Les régiments du Massachusetts avaient été décimés par une contre-attaque confédérée et Weedon, à la tête d'une poignée d'hommes du 7ème, du 9ème et du 23ème, était bloqué sur les berges d'une petite rivière nommée Bull Run, sous le feu de l'artillerie rebelle.

Le jeune officier de 19 ans regroupa ses hommes, ranima leur courage et prit la seule décision possible : ordonner une charge désespérée contre les positions confédérées en haut de la colline. Tambour battant, les régiments clairsemés se lancèrent vaillamment à l'assaut de la pente, chargeant droit dans la gueule de l'ennemi sous une grêle d'obus de douze livres.

Weedon se trouvait à leur tête, courant comme un dément, sabre au poing, les yeux fixés sur la ligne de crête. Mais un obus éclata à quelques mètres à sa droite, l'envoyant bouler au sol et déchiquetant l'homme qui courait à ses côtés. Reprenant ses esprits, il voulut se relever, sentit quelque chose accrocher ses pieds et vit ses jambes prises dans les entrailles d'un caporal mort. Son courage l'abandonna. Il se dégagea en hurlant et, saisi de panique, s'enfuit loin du carnage.

Regagnant la berge de la rivière, Weedon s'écroula sur le dos, pantelant, retrouvant peu à peu sa maîtrise de soi. Il regarda avec horreur ses hommes se faire faucher par la mitraille, jusqu'aux derniers, qui tombèrent sous l'enfilade des fusils confédérés à moins de vingt mètres du sommet. Épouvanté par cette hécatombe, hanté par sa lâcheté inattendue, Weedon retourna en rampant jusqu'aux lignes de l'Union. Il s'était blessé à la jambe avec son propre couteau pour dissimuler sa lâcheté au combat.

Les généraux de l'Union crurent Weedon ; des rapports leurs avaient signalé la charge qu'il avait menée et qui avait bien failli changer le cours de la bataille. Il fut décoré et promu au rang de capitaine, mais pour lui, la guerre était finie. La blessure qu'il s'était infligé s'infecta, la gangrène s'y mit et il fallut finalement lui amputer la jambe.

Weedon ignorait alors qu'un autre soldat avait survécu à cette charge fatale : le tambour, un jeune garçon de douze ans nommé Edward Houghton. A mi-pente, alors que les hommes s'écroulaient tout autour de lui, le jeune garçon céda à la panique et se laissa tomber au sol en pleurant de terreur. A la nuit tombée, il put regagner les lignes de l'Union. Témoin de la défection de Weedon, mais trop honteux lui-même, il n'osa rien révéler aux officiers de l'Union qui firent de Weedon un héros. Même après son retour à Arkham, en 1865, Houghton ne raconta jamais à personne ce qui s'était vraiment passé ce jour-là. Bien que certains articles mentionnent sa participation

à la charge, Houghton l'a nié depuis si longtemps qu'il en a presque oublié son rôle dans la bataille.

Le capitaine Upton Lamar Weedon rentra chez lui sous les vivats des citoyens d'Arkham. Acceptant leurs louanges avec modestie, il ne révéla jamais la vérité. Le vétéran mutilé se retira dans son domaine, dans une grande maison au nord-ouest d'Arkham, où il mena désormais une vie de reclus, renvoyant les domestiques après la mort de ses parents au début du siècle.

Durant ces années de solitude, il se plongea dans l'immense bibliothèque approvisionnée par son père et son grand-père, cherchant la consolation dans la philosophie, la littérature et la science. Mais rien ne pouvait apaiser les tourments de son âme. Ce n'est que l'an dernier, en examinant les quelques livres occultes de sa bibliothèque, qu'il découvrit un volume aux pages jaunies, copie manuscrite d'une monographie appelée *Corpus Modus*. Il trouva dans ses pages la description d'un rituel magique pouvant permettre de revivre le passé, voire de le modifier. Il y a un prix à payer, mais Weedon s'en moque.

Le plan Weedon

L'anniversaire de la seconde bataille de Bull Run approche. Faisant appel au pouvoir d'une entité appelée l'Effigie de la Haine, Weedon prévoit de revivre cette bataille, s'offrant ainsi une nouvelle chance de mener sa charge jusqu'au bout avec courage.

Le Corpus Modus

Il s'agit d'une monographie rédigée à la fin du XVIIIème siècle par l'esclavagiste notoire Boden Dandry. Dans ces pages, Dandry décrit les croyances d'une tribu africaine particulièrement sanguinaire se complaisant dans le massacre, le kidnapping et le viol, et qui lui fournissait l'essentiel de ses esclaves.

Sans entrer dans les détails, Dandry parle des "docteurs-sorciers" qui pouvaient invoquer et parler avec les esprits, et qui avaient le pouvoir de faire revenir les morts. Il ne décrit qu'un seul rituel avec précision, l'invocation d'une entité qu'il appelle l'Effigie de la Haine. Selon lui, qui aurait assisté à la cérémonie, on commençait par construire un totem de bois de près de cinq mètres de haut. Au coucher du soleil débutait alors un rituel de huit heures, à la fin duquel le mystérieux esprit occupait physiquement le totem. Au cours des deux nuits suivantes, l'Effigie développait sa taille et sa forme, jusqu'à la troisième nuit où elle s'éveillait, prête à répondre aux désirs de ceux qui l'avaient invoquée. Le docteur-sorcier révéla à Dandry que l'Effigie pouvait altérer le passé et que la tribu l'avait déjà utilisé deux fois pour modifier certaines choses qui lui étaient arrivées.

La lecture de cet ouvrage, qui demande deux heures et un jet de Lire/Écrire l'Anglais, augmente de 4% la connaissance du Mythe de Cthulhu d'un investigateur et lui coûte 1D6 points de SAN. Le seul sort qui soit décrit avec précision est Invoquer l'Effigie de la Haine, qui peut être appris par un jet de INTx1 réussi. L'Effigie est une des nombreuses manifestations de Nyarlathotep.

Nouveau sort - Invoquer L'Effigie de la Haine

Ce sort réclame un rituel de huit heures pour être mis en œuvre. On ne peut le lancer qu'à la nuit tombée. Le rituel consomme 12 Points de Magie et 3 points de POU, ces derniers généralement procurés par un esclave ou un prisonnier. Le jeteur de sort doit fournir lui-même les Points de Magie, mais le POU peut provenir d'une victime désignée. Une fois invoquée, l'Effigie vient occuper un grand totem guerrier spécialement construit pour cette occasion.

Au cours des deux nuits suivantes, l'Effigie prend pied dans notre monde, suçant chaque nuit 3 nouveaux points de POU à sa victime. Une fois sa formation achevée, elle commence à satisfaire le plus cher désir de l'invocateur.

Il accueille depuis peu un pensionnaire, un écrivain du nom de Roderick Aspen, dont le POU et la vie sont petit à petit consommés par l'Effigie de la Haine. La nuit précédant le début du scénario, Weedon jette son sort, invoquant cette entité qui vient s'établir temporairement dans le monument aux morts. Dès son apparition, l'Effigie consomme immédiatement 3 points du POU d'Aspen. Le lendemain soir, elle commence à se transformer, suçant 3 autres points de POU hors du corps du malheureux qui ne se doute de rien. Le soir suivant, Aspen perd encore 3 points quand l'Effigie prend sa véritable forme et quitte le cimetière. Et la dernière nuit, Aspen meurt quand l'Effigie absorbe ses derniers points de POU pour invoquer le régiment nommé Terreur.

A propos des investigateurs

Les investigateurs curieux peuvent décider par eux-mêmes d'enquêter sur l'acte de vandalisme commis contre le monument aux morts d'Arkham. Les autres sont introduits dans le scénario par l'intermédiaire de Miss Rebecca Houghton (voir plus bas).

De toute façon, ils entendent parler de la déprédation par des voisins, des amis ou leur propriétaire, à moins qu'ils ne soient mis au courant en lisant les journaux. L'information reste très vague.

Miss Rebecca Houghton



Rebecca Houghton

Rebecca Houghton est une ravissante jeune fille blonde de 23 ans, avec de grands yeux aux paupières tombantes. Descendante d'une très ancienne famille d'Arkham, elle adopte malheureusement cette attitude hautaine et dédaigneuse si répandue chez les membres de la vieille aristocratie. Les investigateurs lui ont peut-être été recommandés par un ami commun. Sa conduite à leur égard dépend de leur Crédit et de leur nom de famille.

Miss Houghton s'inquiète à propos de son grand-père, Edward Houghton, vétéran de la guerre de sécession âgé de 77 ans. Autrefois jeune tambour au 23ème régiment des Volontaires du Massachusetts, il réside aujourd'hui depuis trois ans à l'hospice des vétérans de la vallée du Miskatonic. Rebecca explique que l'état de son grand-père s'est brusquement aggravé.

D'ordinaire vaillant et enjoué, Houghton est devenu récemment morose et renfermé. Peut-être ne s'agit-il que des signes avant-coureurs d'une sénilité cruelle, mais Rebecca soupçonne le personnel de l'hospice d'être la cause de ce changement. Elle craint que les patients ne soient négligés, voire maltraités.

La nouvelle de ce matin concernant la déprédation du monument aux morts n'a fait qu'empirer l'état de son grand-père. Il prononce des paroles incohérentes, à propos d'un mal qui planerait sur lui et sur la ville d'Arkham.

Miss Houghton engage les investigateurs pour se renseigner sur l'hospice et peut-être découvrir ce qui est arrivé au monument aux morts. Elle n'est pas riche et n'a que 50 dollars à leur offrir pour leurs efforts, et encore, s'ils réussissent un jet de Marchandage. Elle ne sait pas grand-chose sur le rôle joué par son grand-père au cours de la guerre de sécession, si ce n'est qu'il s'est toujours conduit "avec beaucoup de courage en dépit de sa jeunesse."

Si Miss Houghton n'apparaît pas au début du scénario, les investigateurs peuvent la rencontrer un peu plus tard, probablement à l'hospice où elle vient régulièrement rendre visite à son grand-père.

Le premier jour

Il est bien midi passé quand les investigateurs commencent à fourrer le nez dans cette affaire. Ils ont le temps de se rendre au cimetière et/ou d'interroger Edward Houghton à l'hospice avant la tombée de la nuit. Le monument aux morts de la guerre de sécession se trouve au cimetière de Christchurch, dans les faubourgs sud de la ville. Edward Houghton est pensionnaire à l'hospice des vétérans de la vallée du Miskatonic, sur Boundary Street, à l'ouest de l'université. Bien sûr, les investigateurs peuvent aborder l'affaire sous un autre angle. A vous alors de procéder aux ajustements nécessaires.

Le cimetière de Christchurch

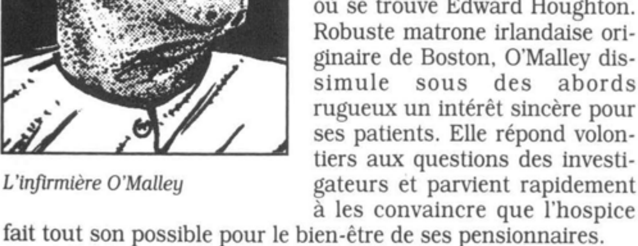
En se rendant au cimetière pour examiner le monument aux morts, les investigateurs se heurtent à une barricade de chevaux de frise, destinée à maintenir le public à distance du grand monolithe de plus de quatre mètres de haut. Cet obélisque de marbre portant les noms des 27 citoyens d'Arkham morts à la guerre est sérieusement endommagé. Couvert de fissures profondes, il semble pouvoir s'écrouler à tout moment. Si un investigateur saute la barrière pour l'examiner de plus près, un jet de Trouver Objet Caché réussi lui permet de remarquer une étrange substance poisseuse suintant des fissures (vision qui provoque une perte de 0/1 point de SAN).

Les policiers et les responsables du cimetière ne comprennent pas ce qui a pu se passer. Ils savent simplement que le monument a été découvert dans cet état au petit matin. Le veilleur de nuit, Gerber Pender, n'a rien entendu de suspect au cours de la nuit dernière.

L'hospice des vétérans de la vallée du Miskatonic

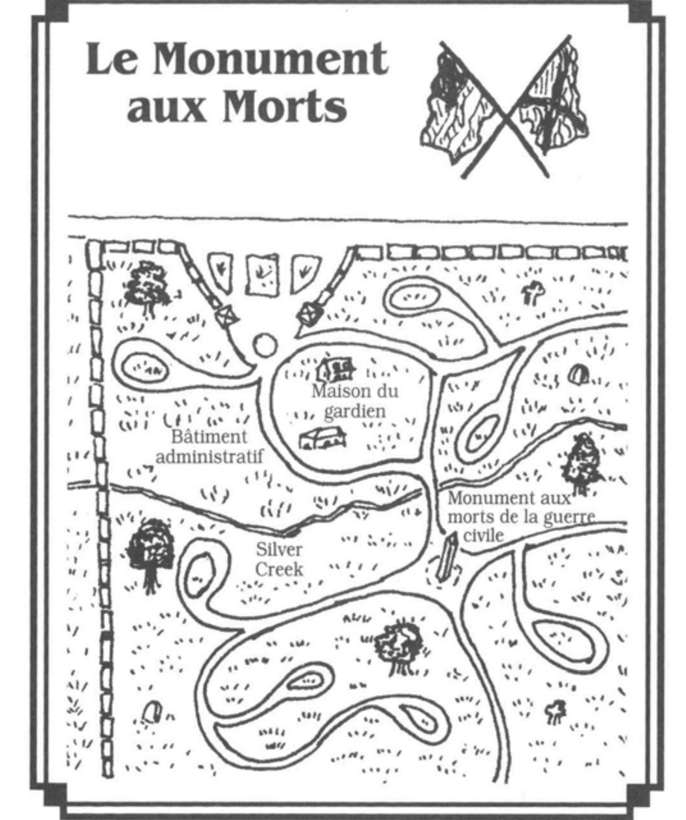
Cet hospice est une œuvre charitable qui vit principalement de donations. Installé dans les trois étages d'une grande maison de style géorgien tardif, il accueille des vétérans de la récente guerre mondiale et de la guerre hispano-américaine. Seul un dernier vétéran de la guerre de sécession s'y trouve encore, le vieil Edward Houghton.

Les investigateurs doivent convaincre le personnel de l'honnêteté de leurs intentions avant de pouvoir entrer. Médecins ou hommes de loi ne rencontrent guère de problèmes ; les autres ont plus de mal et doivent réussir un jet de Crédit ou de Persuasion. Une lettre d'introduction de Miss Houghton aplanit toutes les difficultés. A l'intérieur, des silhouettes pitoyables au corps et à l'esprit ravagés déambulent à pas traînants dans les couloirs, marmonnant des propos incohérents. D'autres restent assis, le regard fixe.


L'infirmière O'Malley

C'est l'infirmière Irene O'Malley qui s'occupe de l'étage où se trouve Edward Houghton. Robuste matrone irlandaise originaire de Boston, O'Malley dissimule sous des abords rugueux un intérêt sincère pour ses patients. Elle répond volontiers aux questions des investigateurs et parvient rapidement à les convaincre que l'hospice fait tout son possible pour le bien-être de ses pensionnaires.

Interrogée à propos de Houghton, elle mentionne que le vieil homme passe des nuits agitées depuis un certain temps. "Voilà quelques mois qu'il parle dans son sommeil, un vrai monologue, quoique je n'ai jamais trouvé le temps de l'écouter jusqu'au bout. Le personnel de nuit m'a dit que ce mois-ci, il a parlé tous les soirs." O'Malley ajoute que la santé du vieil homme semble avoir décliné au cours du mois dernier.



Le Tambour


Edward Houghton

Houghton occupe une petite chambre au fond du bâtiment. Il est assis dans un rocking chair, un châle sur ses épaules voûtées, entouré de ses souvenirs de guerre : un drapeau de l'Union en loques, une bannière du 23ème régiment des Volontaires du Massachusetts et un tambour de marche cabossé. Le vieux vétéran fixe la fenêtre d'un regard clair mais distant, remarquant à peine ses visiteurs. Son long visage est creusé, ses yeux marqués de cernes sombres. Il semble anxieux, comme s'il attendait quelque chose. Une fois son attention attirée par les investigateurs, il accepte d'écouter leurs questions. Il a tendance à radoter, mais peut tout de même apporter quelques réponses.

EDWARD HOUGHTON, ancien tambour

FOR 10	CON 13	TAI 11	DEX 11	APP 9
INT 14	POU 13	EDU 19	SAN 65	PV 12

Armes : Revolver Colt cal. 45 modèle 1860 55%, 1D10+2 ; Fusil Springfield cal. 58 45%, 1D10+4.

Compétences : Écouter 55%, Histoire 82%, Jouer du Tambour 87%, Persuasion 45%, Psychologie 51%.

Houghton ne sait rien de particulier concernant la déprédation du monument aux morts. Il déplore que les gens

d'aujourd'hui n'aient plus aucun respect pour l'Histoire ni pour les sacrifices de leurs aînés. Il rapproche cet incident d'autres événements menaçants qui doivent advenir prochainement. "A l'époque de la guerre, nous combattions les uns contre les autres, Américain contre Américain, frère contre frère. Dieu sait que nous avions de bonnes raisons pour cela, mais les combats ont ravagé ce pays - ils l'ont déchiré en deux, laissant des plaies béantes que des mains maladroites ont voulu refermer. Une époque pareille ne s'évanouit pas comme cela, mes amis. Elle reste aux aguets. Le mauvais esprit plane encore sur nous aujourd'hui, et je peux le sentir. Oh oui, je le sens."

Interrogé à propos d'autres vétérans de la Guerre de sécession habitant Arkham, il répond qu'Upton Lamar Weedon est le seul qu'il connaisse. "Je n'ai pas revu cet homme depuis qu'on l'a emporté après la deuxième bataille de Bull Run, sa jambe en sang et lui qui délirait de douleur."

Si on le lui demande, il prétend ne pas avoir pris part à la bataille. Il raconte qu'il n'est venu au front que plus tard et qu'un officier craignant un désastre l'a retenu en arrière. Il nie depuis si longtemps sa participation à la bataille et la lâcheté de Weedon qu'il commence à croire lui-même à ses mensonges. Un jet de Psychologie réussi révèle pourtant qu'il ne dit pas la vérité.

Interrogé à propos du rêve récurrent qui trouble ses nuits, Houghton se ferme comme une huître. Il prétend ne pas faire de cauchemar et ajoute que l'infirmière O'Malley s'inquiète parfois trop facilement.

Avant le départ des investigateurs, Houghton les charge de dire à sa petite fille qu'il se porte bien et qu'on s'occupe très bien de lui. Il ne peut expliquer son état présent, "Rien qu'une crise de mélancolie, comme les vieux imbéciles dans mon genre en souffrent de temps à autres." Un jet de Psychologie réussi permet de comprendre qu'il est littéralement terrifié.

Après cette entrevue, tout investigateur effectuant avec succès un jet de Psychanalyse ou de Médecine acquiert la certitude que Houghton ne souffre d'aucun problème physique, et que son anxiété est d'origine purement psychologique.

Si les investigateurs souhaitent revenir à la nuit tombée pour écouter le vieil homme parler dans son sommeil, ils doivent obtenir la permission de l'infirmière O'Malley. Demandez-leur de réussir un jet de Persuasion ou autorisez-les à faire du charme. S'ils n'ont pas éveillé sa suspicion, elle accepte sans trop se faire prier. Par contre, lui glisser quelques billets ne fait que l'insulter. Au cas où les investigateurs passent la nuit à l'hospice, voir *La deuxième nuit*, page 28.

Le deuxième jour

Le lendemain, les investigateurs veulent sans doute faire quelques recherches sur la guerre de sécession et, peut-être, rendre une petite visite à Upton Lamar Weedon, l'autre vétéran d'Arkham. Mais d'abord, ils entendent parler des derniers développements concernant le cimetière de Christchurch. On raconte, en effet, que le monument aux morts endommagé aurait subi une étrange transformation.

Le cimetière de Christchurch

En arrivant auprès du monument aux morts, les investigateurs découvrent une petite foule rassemblée à la porte du cimetière. Deux policiers bloquent l'entrée, ne laissant passer que les visiteurs autorisés. L'obélisque de pierre, visible d'ordinaire depuis le portail, est maintenant dissimulé derrière un écran de grosse toile hâtivement érigé.

Le chef des détectives Luther Harden se trouve juste après la porte d'entrée, discutant avec un sergent en uniforme. Son autorisation est nécessaire pour pénétrer dans le cimetière. Si les investigateurs connaissent Harden ou s'ils ont déjà eu de bons contacts avec lui dans le passé, il les invite à le rejoindre. Autrement, ils doivent réussir un jet de Persuasion ou de Droit. S'ils sont en bons termes avec le détective, Harden avoue avec embarras qu'il aimerait bien avoir leur opinion.

Questionner Harden ou d'autres policiers n'apporte pas grand-chose. Certains supposent que cet acte de vandalisme est l'œuvre des anarchistes ou des socialistes. D'autres, plus terre-à-terre, pensent à une curieuse farce d'étudiants. Si les investigateurs ne peuvent pas entrer, ils n'ont plus qu'à aller trouver Gerber Pender, le gardien du cimetière (voir plus bas, *Le récit du veilleur de nuit*).

Sur les lieux

Après avoir contourné l'écran de toile, les investigateurs découvrent que le monument craquelé est maintenant entièrement recouvert d'une épaisse carapace de matière ambrée, sombre et translucide. A l'intérieur de la carapace, le marbre poli s'est transformé ou a cédé la place à un amas de corps enchevêtrés, portant des uniformes en lambeaux datant de la guerre de sécession (ce spectacle entraîne une perte de 1/1D4 points de SAN). Un jet de Trouver Objet Caché réussi permet de remarquer que les corps bougent et se tordent lentement sous la surface résineuse (ce qui provoque une perte supplémentaire de 1/1D2 points de SAN). Le haut de l'obélisque est enveloppé par une paire de gigantesques ailes de chauve-souris. Des crânes jonchent l'herbe noircie au pied du monument.

Un examen attentif de la matière vitreuse indique qu'il s'agit d'une sorte de laque sombre. On peut en détacher un éclat avec un couteau de poche ou tout autre outil approprié. Une analyse ne permet pas d'identifier le matériau, mais révèle la présence de microscopiques morceaux de tissus humains incrustés dans la laque (cette découverte cause une perte de 0/1 point de SAN).

Le monument transformé est à l'épreuve des balles comme de la magie. Une chaleur intense peut faire fondre une partie de sa carapace résineuse, mais sans guère causer d'autres dommages. A moins d'employer les explosifs les plus puissants, l'obélisque est pratiquement indestructible.

Le récit du veilleur de nuit

Dans la foule des badauds rassemblée devant le portail se trouve Gerber Pender, le gardien de nuit du cimetière de Christchurch. Il était de service hier, et il a vu et entendu quelques petites choses que les policiers préféreraient garder par devers eux. Les investigateurs peuvent rencontrer Pender avant ou après avoir examiné le monument.

Il leur raconte que la nuit dernière, aux environs de minuit, il a entendu un bruit venant du monument. Pensant à une mauvaise farce, il a pris sa torche pour aller faire une ronde. En atteignant le monument, il l'a vu bouger, se gonfler et se contracter comme quelque chose de vivant. Les fissures dans le marbre s'étaient ouvertes, et il pouvait voir une lumière briller à l'intérieur.


Gerber Pender

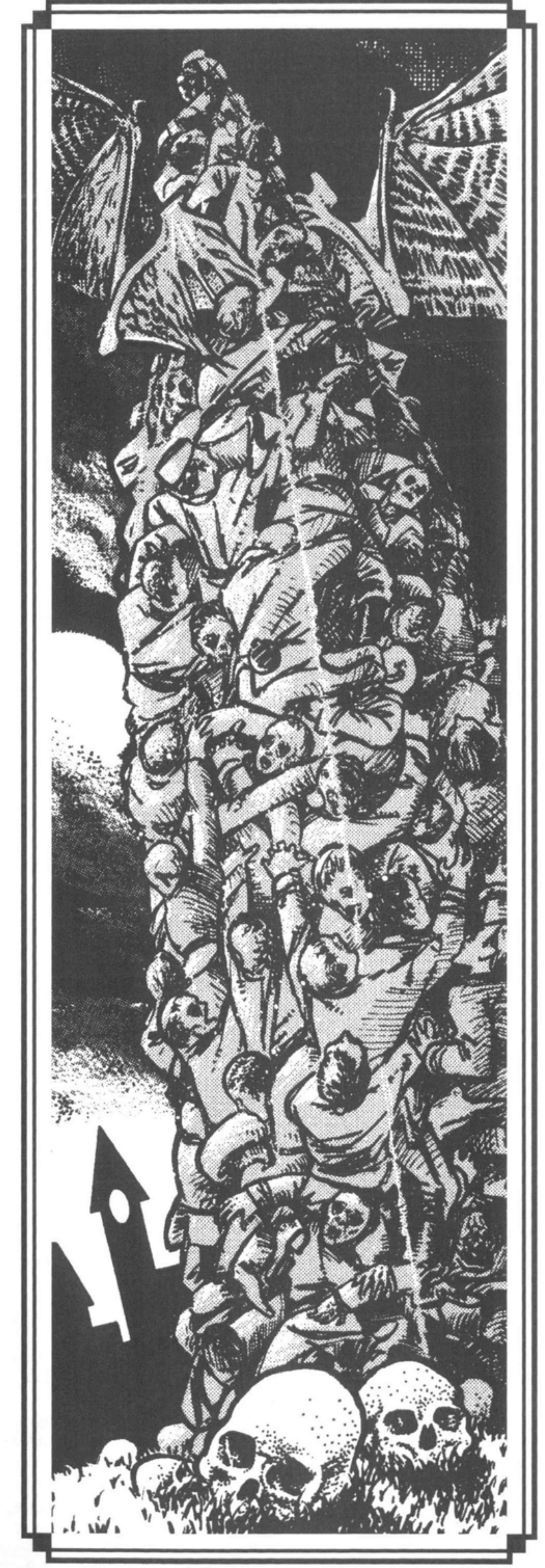
Il n'est pas vraiment enchanté à l'idée d'être de garde ce soir. Si les investigateurs expriment le désir de passer la nuit dans le cimetière, il se montre très accommodant. Son service débute à 20 heures.

Fouiller dans le passé

Les investigateurs désireux d'en savoir davantage sur le rôle d'Arkham dans la guerre de sécession peuvent consulter les sources suivantes :

Le cercle historique d'Arkham

On peut y retrouver facilement l'histoire du 23ème Volontaires. 27 citoyens d'Arkham donnèrent leur vie à l'Union, dont 22 à la deuxième bataille de Bull Run. Un jet de


l'Effigie de la Haine

Un Régiment... note n° 1

Extrait de *Our Boys In Blue ; Arkham and the Civil War*, **imprimé en 1878**

Personne ne combattit [à la deuxième bataille de Bull Run, 29-30 août 1862] avec davantage de bravoure que notre propre lieutenant Upton Lamar Weedon, digne fils d'Arkham. "Si chacun s'était battu comme Weedon, nous aurions fait décamper Jackson ventre à terre," s'exclama avec enthousiasme le général John Pope après la bataille.

Alors que tout semblait perdu, notre armée déjà en déroute, seul le lieutenant Weedon refusa la défaite. 50 hommes du 7ème, 30 hommes du 9ème et 22 hommes de notre 23ème régiment répondirent à son appel et se regroupèrent sous les tirs d'artillerie.

Weedon mena la charge désespérée sous une pluie de boulets. Gravement blessé, il fut le seul survivant. Un tel héroïsme dans l'exercice de son devoir lui valut une décoration militaire et, plus tard, un certificat du mérite fièrement offert par le maire et tous les citoyens d'Arkham. Mais ce ne fut pas la seule récompense de sa bravoure. Il reçut également une jambe de bois pour remplacer celle qu'il avait perdu en ce jour funeste.

Bibliothèque réussi permet de découvrir un petit livre intitulé *Our Boys In Blue ; Arkham and the Civil War*, du Dr. Lucas B. White (voir **Un Régiment... note n° 1**). Le livre contient une photo du jeune tambour Edward Houghton et une gravure du lieutenant Weedon.

En discutant avec le conservateur, E. Lapham Peabody, les investigateurs apprennent que ces deux hommes sont les seuls vétérans encore en vie dans la région d'Arkham. Peabody précise que Houghton est à l'hospice des vétérans, tandis que Weedon habite un vieux domaine familial au nord-ouest de la ville, sur Blair Road.

La bibliothèque de l'université Miskatonic

On y trouve de nombreux ouvrages traitant de la guerre de sécession, mais leur sujet est plus général que celui du livre du cercle historique. *Massachusetts in the Civil War*, de Beazly Faraday, est l'un des rares à mentionner spécifiquement la Charge de Weedon (voir **Un Régiment... note n° 2**).

L'Arkham Advertiser

Fouiller dans les archives du journal pour trouver une histoire générale demande au moins huit heures. Il suffit de deux heures et d'un jet de Bibliothèque réussi pour réunir certaines informations plus spécifiques. L'*Advertiser* du jour présente les nouvelles avec concision, ne développant à l'occasion que pour louer les vaillants efforts des braves soldats de l'Union contre la menace rebelle.

Il y a un article sur la seconde bataille de Bull Run, avec un filet daté de 1863 sur le retour d'Upton L. Weedon (voir **Un Régiment... note n° 3**).

Un autre article daté de février 1866 annonce la décision d'ériger un monument aux morts de la guerre de sécession. "Aux hommes tombés au combat pour l'unité de notre pays." La construction du monument doit être financée par les citoyens de la ville, la première donation ayant été effectuée par le maire Andrew Curwen.

L'Arkham gazette

La Gazette de l'époque était une publication hebdomadaire plutôt épaisse. Elle couvre les mêmes événements que l'*Advertiser*, mais avec moins de détails et davantage de spéculation. On y trouve un compte rendu flamboyant de l'héroïsme de Weedon (voir **Un Régiment... note n° 4**).

Il y a également un article de 1867 intitulé "L'Enfant qui partit à la Guerre : Edward Houghton, le Petit Tambour

Un Régiment... note n° 2

Extrait de *Massachusetts in the Civil War*, imprimé en 1893

Le 30 août 1862 fut peut-être le jour le plus funeste pour le Massachusetts. Plus d'une centaine de braves garçons périrent au cours d'une seule action tragique, "la Charge de Weedon."

Un jeune lieutenant du 23ème Volontaires, Upton Lamar Weedon, regroupa ses troupes en désordre alors même que ses collègues officiers fuyaient le champ de bataille. Pendant un bref instant, le vaillant petit tambour du 23ème battant un rythme furieux, on eût pu croire que le cours de la bataille allait être changé.

Une compagnie hétéroclite d'hommes des 7ème, 9ème et 23ème régiments des Volontaires se réunit autour de Weedon qui mena la charge contre une position d'artillerie confédérée puissamment défendue. Hélas, trop peu d'hommes avaient répondu à cet appel désespéré, et la charge se termina dans un bain de sang.

Malgré une terrible blessure, Weedon survécut par miracle. On cru longtemps qu'il était le seul rescapé de cette action désastreuse, mais un rapport récemment exhumé précise que Edward Houghton, le petit tambour du 23ème alors âgé de 12 ans, y avait lui aussi participé et survécu. Sa présence sur les lieux semble avoir été négligée à l'époque. Houghton servit encore à la Bataille de Wilderness, de Vicksburg et, enfin, à Gettysburg.

d'Arkham". Retraçant la carrière militaire de Houghton, il mentionne sa présence à la seconde bataille de Bull Run. Mais au cours d'une interview, Houghton nie avoir participé à la charge. Comme cet article a été publié bien après la guerre, les investigateurs doivent préciser qu'ils cherchent dans les éditions postérieures à l'arrêt des hostilités.

Le domaine Weedon

La maison Weedon se tient en dehors des limites d'Arkham, au nord-ouest de la ville par Blair Road, sur la rive sud du fleuve Miskatonic, près de la butte appelée Parson's Point. On

Un Régiment... note n° 3

Weedon à l'honneur

Un héros mutilé reçoit la médaille du mérite

ARKHAM - Le capitaine Upton Lamar Weedon est rentré chez lui aujourd'hui après un long séjour à l'hôpital de campagne de Washington D.C. Sa charge héroïque durant la campagne de Pope dans le nord de la Virginie a été rappelée par le maire Andrew Curwen, qui a accueilli le vétéran selon la grande tradition d'Arkham. Après un gala donné en son honneur, Weedon a reçu un certificat du mérite signé par le maire.

"Je n'ai fait que ce que n'importe lequel d'entre vous aurait fait à ma place," a modestement déclaré Weedon à la foule venue l'acclamer devant son domaine familial. "Le vrai mérite," a-t-il expliqué, "ne revient pas au misérable survivant qui se tient devant vous. Honorez plutôt dans vos cœurs les braves soldats qui sont tombés ce jour fatal. Ce sont eux les véritables héros." Souffrant encore des suites de sa récente amputation, Weedon a semblé fatigué et n'a pas tardé à se retirer.

Un Régiment... note n° 4

Extrait de l'*Arkham Gazette*, 11 septembre 1862

Ici à Arkham, le destin de Weedon et celui de ses camarades morts au combat soulève une émotion profonde ; le chagrin et l'indignation sont tempérés, et non pas apaisés, par une certaine fierté à l'idée que cette ancienne et noble ville ait offert le sang de ses citoyens pour la défense des libertés de ce pays. Nous rendons hommage à Upton Lamar Weedon et à ses fidèles soldats qui accoururent comme un seul homme au sacrifice suprême, dans le juste combat pour la préservation de l'Union.

Après la funeste bataille, une correspondance télégraphique s'est immédiatement établie entre le gouverneur du Massachusetts et le Secrétaire de la Guerre pour mettre au point les dispositions concernant les morts comme les blessés.

pénètre dans le vieux domaine par un portail en fer brisé et une allée boueuse. Une Ford de modèle récent est garée devant la maison.

Roderick Aspen



Roderick Aspen

Si les investigateurs frappent à la porte, c'est le pensionnaire de Weedon, Roderick Aspen, qui vient leur ouvrir. Quand ce célibataire de 31 ans est venu s'établir ici, voilà trois semaines, Weedon vivait seul depuis presque trente ans. Aspen semble fatigué, ses traits sont tirés et son visage cendreux. Si on lui pose la question, il répond qu'il a très mal dormi les deux dernières nuits (il ignore avoir perdu 3 points de POU chaque nuit au profit de l'Effigie). Quoiqu'il en soit, il se montre amical et raconte aux investigateurs qu'il a obtenu la place pour un loyer très raisonnable, contre la promesse de respecter le calme et la tranquillité de son propriétaire, pratiquement invalide. Les appartements de Roderick se trouvent au rez-de-chaussée. Weedon, explique-t-il, préfère occuper le sous-sol.

RODERICK ASPEN, 31 ans, futur F. Scott Fitzgerald

FOR 11	CON 9	TAI 15	DEX 13	APP 12
INT 12	POU 6*	EDU 18	SAN 67	PV 12

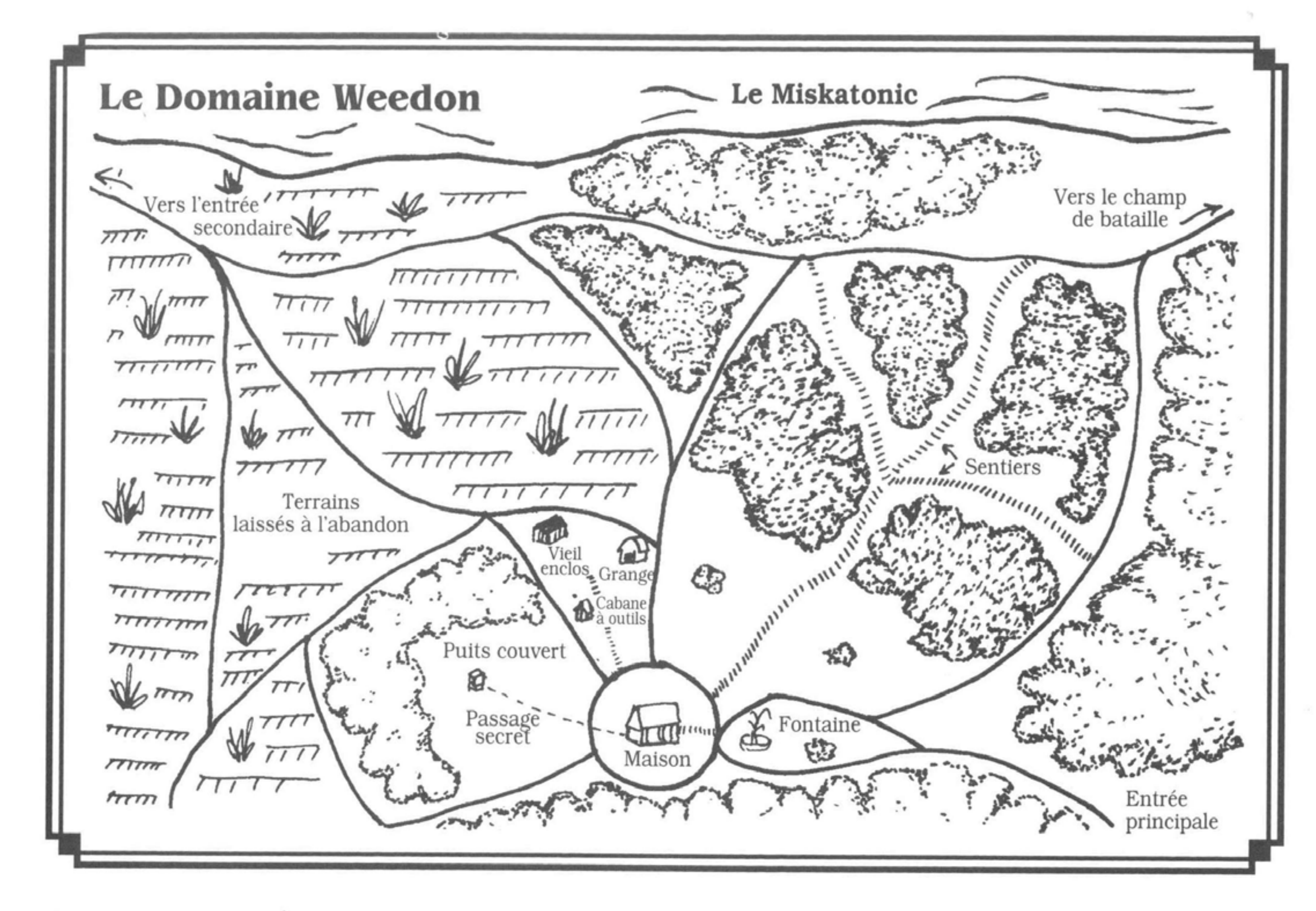
Bonus au Dommages : +1D4.

Compétences : Baratin 32%, Comptabilité 34%, Crédit 76%, Histoire 41%, Langue natale (Anglais) 95%.

*Il s'agit du POU actuel de Roderick. Avant l'invocation de l'Effigie, son POU était de 12.

Aspen apprend aux investigateurs que Weedon ne reçoit jamais d'amis ni de visiteurs. De plus, personne n'a appelé depuis qu'il s'est installé. Il tâche d'abord de convaincre les personnages de laisser le vieil homme en paix, mais s'ils insistent, il accepte de leur montrer le chemin du sous-sol.

Weedon est endormi, encore sous le coup de la fatigue après le rituel de huit heures qu'il a effectué deux nuits auparavant. Il ne répond pas si on frappe à sa porte. En entrant dans la chambre, les investigateurs découvrent le vieil homme de 85 ans couché sur un lit de camp. Il se réveille en entendant les intrus, mais ses yeux sont brillants, vitreux. Sa force et sa vitalité semblent l'avoir quitté. Il parle



d'abord par énigmes : "Êtes-vous avec McClellan ?" ou "Est-ce que les mules ont eu à boire ?" Il finit par reprendre ses esprits, mais il est trop épuisé pour discuter longtemps. Les investigateurs remarquent sa jambe manquante ; une grossière prothèse de bois est posée dans un coin. Aspen, inquiet pour la santé du vieil homme, demande aux investigateurs de se montrer brefs.

UPTON LAMAR WEEDON,
héros tourmenté de la guerre de sécession

FOR 4	CON 3	TAI 9	DEX 7	APP 5
INT 17	POU 13	EDU 20	SAN 0	PV 6

Bonus aux Dommages : -1D4.

Armes : Sabre 45%, 1D8+1 ; Revolver Colt cal. 45 modèle 1860 76%, 1D10+2.

Compétences : Crédit 62%, Écouter 66%, Marchandage 45%, Mythe de Cthulhu 4%, Navigation 60%, Persuasion 75%, Trouver Objet Caché 72%.

Le terrain

Derrière la maison se dressent une grange aussi massive que branlante et un enclos couvert. La porte de la grange est fermée de l'extérieur par une simple barre de bois. Une épaisse couche de paille recouvre le sol à l'intérieur, et toute personne qui s'aventure dessus doit réussir un jet de Chance sous peine de poser le pied sur un vieux piège oublié depuis longtemps. Le piège inflige 1D6 points de dommages, il est tellement rouillé qu'il faut se rendre immédiatement à l'hôpital pour éviter une infection et d'autres complications.

En faisant le tour de la grange, les investigateurs qui réussissent un jet de Trouver Objet Caché remarquent à travers les arbres un vieux puits couvert qui tombe en ruines. Ce puits comporte l'entrée secrète d'un tunnel menant à la chambre en sous-sol de Weedon. Pour plus de détails, voir *Le puits couvert*, page 32.

La deuxième nuit

Ce soir, les investigateurs veulent probablement approfondir le mystère. Il est possible qu'ils se rendent à la maison Weedon, à l'hospice des vétérans de la vallée du Miskatonic ou au cimetière de Christchurch.

Au domaine Weedon

A minuit, l'Effigie effectue sa métamorphose finale au cimetière de Christchurch, arrachant encore 3 points de POU au malheureux Aspen. Les investigateurs passant la nuit dans la maison peuvent, avec un jet d'Écouter réussi, entendre ses gémissements étouffés alors qu'il s'agite et se retourne dans son sommeil. Il est possible de le réveiller, mais cela ne lui rend pas le POU perdu. Voir le visage livide et ravagé d'Aspen cause une perte de 0/1 point de SAN.

L'hospice des vétérans

S'ils se sont arrangés préalablement avec l'infirmière, les investigateurs sont autorisés à venir au chevet d'Edward Houghton pendant la nuit, pour écouter ce qu'il raconte dans ses cauchemars. Peu après minuit, Houghton s'agite en murmurant faiblement. (Le rêve est plutôt long ; si vous en avez la possibilité, ne le lisez pas, mais enregistrez-le plutôt sur une cassette et passez la bande à vos joueurs dans l'obscurité, comme s'il s'agissait de la voix de Houghton.)

Le cauchemar

"Ils étaient plus nombreux qu'on ne nous l'avait dit. Le vieux Stonewall avait formé une ligne de gris le long de la crête qui devait bien s'étirer jusqu'à Richmond. Et ce n'était

pas tout. Longstreet les avait rejoint dans la nuit du 29, sous une pluie battante, avec sa cavalerie et des pièces de douze.

"Nous avons franchi Bull Run au petit matin, la rivière était large mais peu profonde, et les hommes tenaient leur fusil au-dessus de leur tête. Une fois sur l'autre rive, le capitaine Bennis nous a regroupés avant de nous conduire à la bataille. On m'avait dit de ne pas battre le tambour avant d'avoir aperçu l'ennemi, pour ne pas trahir notre position. Mais les Rebs nous avaient repérés depuis le début, ils nous laissaient simplement approcher.

"Les canons ont ouvert le feu et c'était comme si le sol s'ouvrait devant nous. Certains ont commencé à courir, la panique a éclaté. Où que nous nous tournions, il y avait des Rebs, qui tiraient en criant - ces hurlements vous glaçaient le sang dans les veines. J'ai couru, j'ai couru, mais les obus continuaient à tomber et les hommes s'écroulaient autour de moi. Nous avons été séparés une demi-douzaine de fois et pour finir nous nous sommes retrouvés sur la berge.

"Le capitaine n'était pas là, mais le jeune lieutenant Weedon s'est dressé. Il y avait des hommes de tous les régiments, mais Weedon était le plus haut gradé et il semblait savoir ce qu'il faisait. "Chargez, les gars," il a crié. "J'aperçois un trou. Chargez, renvoyez-moi ces sales Rebs jusque dans leurs plantations et nous sortirons tous de là. Chargez pour l'honneur et pour la gloire !" Et nous avons chargé, moi le premier, tambourinant comme un possédé. Cette fois nous voulions en découdre, nous ne fuyions plus, nous allions leur montrer, à tous ces Rebs.

"Il n'y avait pas de trou. Je me suis retourné et j'ai vu Weedon prendre ses jambes à son cou en direction de la rivière. Par la suite, j'ai été à Vicksburg et à Gettysburg, mais je n'ai jamais rien vu de comparable à ce massacre. Les balles traversaient les yeux, les crânes et les organes vitaux. Il n'y a pas une partie de l'homme qui n'ai pas été touchée dans cette fusillade. Je me suis écroulé dans la boue et j'ai regarder mourir mes amis. Tous les hommes autour de moi se vidaient de leur sang, et moi, encore tout gosse, je pleurais, le visage dans la boue.

"A la nuit, j'ai regagné la rivière en rampant. Les Rebs m'avaient oublié. Tous ceux qui avaient participé à cette charge étaient morts, sauf Weedon et moi - et personne ne savait, pour moi. C'est seulement plus tard que j'ai revu Weedon, emporté sur un brancard, mais je n'ai jamais raconté qu'il s'était enfui."

La voix du vieil homme se brise. Si un investigateur tente de le secouer, Houghton l'agrippe de ses mains osseuses et se redresse, sans se réveiller, pour dire d'une voix empreinte de terreur :

"Seigneur, accordez-leur la paix. Ces hommes ne veulent plus combattre encore. Accordez-leur l'oubli. Je sens le

La guerre de sécession 1861-1865

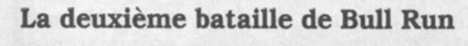


La guerre de sécession n'est pas fondée sur un simple désaccord, mais sur toute une série de raisons dont l'esclavage n'est pas des moindres. En 1804, les États industrialisés du Nord l'avaient aboli, ou avaient adopté des mesures visant à le faire disparaître de leurs frontières. Les États agricoles du Sud, en revanche, basaient toute leur économie sur l'esclavage et s'opposaient donc aux efforts des abolitionnistes. Bien que l'opinion des historiens diverge quant aux raisons de la guerre, il faut peut-être en chercher les causes essentielles dans la question des droits des États et dans les différences fondamentales opposant le Nord industriel au Sud agricole. Les États du Sud réclamaient, depuis longtemps, davantage de contrôle sur leur économie et leurs ressources, et l'influence croissante du gouvernement fédéral leur semblait une menace pour leur autonomie et leur autodétermination. Plus encore, ils considéraient l'Union comme une alliance volontaire, qu'ils avaient donc le droit de refuser. Dans l'autre camp, la position du gouvernement fédéral était que les États individuels n'existaient pas avant d'avoir été reconnus par la Constitution, si bien que chaque État était indivisible de l'Union.

Au cours du conflit, la question de l'esclavage devint prédominante. Le Sud avait un besoin vital d'esclaves pour ses plantations de coton et de tabac. Dans le Nord, beaucoup d'abolitionnistes voyaient dans l'élection en 1861 du président Abraham Lincoln l'aboutissement de leur combat. Les États du Sud répondirent en faisant sécession de l'Union et en nommant leur propre président, Jefferson Davis. Lincoln avertit qu'il entendait faire respecter son autorité dans le Sud, déclaration qui entraîna une attaque confédérée sur Fort Sumpter. Lincoln mobilisa ses troupes, et le Sud considéra cette mesure comme une déclaration de guerre. Malgré quelques succès au début des hostilités, les Confédérés manquaient d'hommes et de moyens et ils durent capituler devant les forces de l'Union en 1865. Ce conflit coûta davantage de vies américaines qu'aucune autre guerre de son histoire, deuxième guerre mondiale incluse.

La deuxième bataille de Bull Run

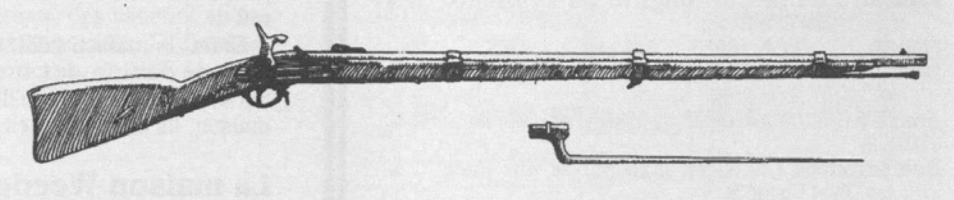
La Charge de Weedon est un engagement fictif inscrit dans le contexte d'une bataille authentique. La deuxième bataille de Bull Run commença quand le général John Pope pénétra en Virginie à la tête de son armée, après la campagne de la péninsule. Montant à sa rencontre, les troupes confédérées commandées par Robert E. Lee attaquèrent Pope à Manassas, près de la rivière de Bull Run. Avant que le général McClellan ait pu se porter au secours de Pope, Lee envoya Stonewall Jackson couper ses arrières et le forcer à attaquer. Pope engagea le combat le 29 août, utilisant les troupes de McClellan qui venaient d'arriver pour renforcer ses positions. Le jour suivant, Jackson était rejoint par Lee et le général Longstreet qui débordèrent l'armée de l'Union. Pope attaqua tout de même et subit une grave défaite.



Quelques remarques d'ordre militaire

La guerre de sécession utilisa principalement la cavalerie, l'infanterie, et l'artillerie. Il y eut quelques affrontements navals, mais ce fut surtout un conflit terrestre. On employa les tranchées, d'usage encore récent et on raconte qu'à cette époque les blessures étaient beaucoup plus efficacement infligées que soignées. Le caractère rudimentaire des soins médicaux entraîna de nombreux décès. On pratiquait l'amputation dans des cas où, les circonstances eussent-elles été meilleures, le membre aurait pu être sauvé.

Venant s'ajouter aux fusils perfectionnés, l'artillerie joua un rôle majeur dans cette guerre. Les pièces de douze livres pilonnèrent les lignes d'infanterie et de cavalerie ennemies. Bien que l'artillerie ait déjà été employée auparavant en Europe, elle acquit au cours du conflit un degré de mobilité et d'efficacité encore inconnu jusque-là.



pouvoir qui les appelle, et c'est un pouvoir néfaste. Ne laissez pas le mal s'accomplir. Je vois l'herbe, je vois la rivière, et elles prennent la couleur du sang."

Puis il se réveille, effrayé et surpris de constater qu'il n'est pas seul dans la chambre. Il prétend ne se souvenir de rien, mais un jet de Psychologie réussi indique le contraire.

Le cimetière de Christchurch

Si les investigateurs ont obtenu l'accord du veilleur de nuit, Gerber Pender, - ou celui de la police - ils peuvent passer la nuit au cimetière. Sinon, et au cas où ils s'y rendent le soir, il leur faut convaincre le gardien de les laisser entrer (avec un jet de Persuasion réussi). Gerber Pender est accompagné de deux policiers portant des lanternes.

Les investigateurs qui choisissent de crocheter une serrure ou d'escalader le mur de pierre courent le risque de se faire prendre. Pender a un fusil de chasse calibre 12 et il tire d'abord. Ce n'est qu'ensuite qu'il demande timidement "Qui est là ?" Les policiers ont chacun leur calibre 38 réglementaire, mais n'ouvrent le feu que s'ils sont menacés. Ils tentent d'abord d'arrêter les intrus.

Les policiers restent près du portail, tandis que Pender prend son service comme d'habitude : pointage à 20 heures, dîner, café ; première ronde à 21 heures, lecture de westerns à bon marché jusqu'à minuit ; ensuite, deuxième ronde, petit somme jusqu'à 4 heures ; troisième ronde, re-café, re-lecture ; dernière ronde à 5 heures 30, départ à 6 heures. Rendu nerveux par les récents événements, Pender garde toujours son fusil avec lui.

Dans le cimetière, tout est normal jusqu'à minuit, heure à laquelle un étrange brouillard se lève de nulle part et vient recouvrir les lieux. Un jet d'Écouter réussi permet d'entendre de lointains bruits de pas, ceux des troupes fantomatiques répondant à l'appel de l'Effigie de la Haine.

Toute personne se trouvant à proximité du monument entend des sifflements et des craquements provenant de derrière l'écran de toile. Le monument se transforme, l'épaisse carapace fond et part en lambeaux, les corps pris à l'intérieur se tordent en une parodie d'existence impie, fusionnant pour former l'indistincte et brumeuse Effigie de la Haine. Les grandes ailes se déploient et brassent l'air, soulevant la sinistre silhouette au-dessus du sol. Ceux qui assistent à cet événement perdent 1/1D6 points de SAN.

L'Effigie tournoie au-dessus du cimetière avant de s'abattre sur la première proie humaine qu'elle aperçoit. Il s'agit probablement d'un des policiers ou de Gerber Pender, mais ce peut aussi être l'un des investigateurs. Elle enveloppe sa victime et l'engloutit, l'absorbant toute entière dans son corps boursouflé. Puis elle s'éloigne dans le ciel, quittant le cimetière et survolant la ville dans une direction nord-ouest. Elle est bientôt hors de vue. Voir l'Effigie dévorer sa victime provoque une perte de 1/1D4 points de SAN.

Les serviteurs de l'Effigie de la Haine

Les serviteurs de l'Effigie sont d'horribles créatures anthropoïdes de près de 2 mètres 50 de haut, avec des crânes inhumains, affreusement déformés, en guise de têtes. Ils vont toujours par deux, portant un brancard débordant de cadavres en uniformes de la guerre de sécession : la Compagnie du Brancard. Les corps sont en fait des zombis (tels qu'ils sont décrits dans les règles de *L'Appel de Cthulhu*) et les Serviteurs peuvent leur ordonner de se lever et de poursuivre les investigateurs. Toute personne tuée ou capturée par les zombis est emportée jusqu'au brancard et enrôlée parmi les morts.

Serviteur de l'Effigie de la Haine

FOR 20	CON 17	TAI 20	DEX 11
INT 6	POU 16	PV 19	Déplacement 7

Armure : 6 points d'ossements.
Armes : Main griffue 75%, 2D6+1.
Compétences : Écouter 65%, Suivre une Piste 77%, Trouver Objet Caché 50%.

Membre de la Compagnie du Brancard

FOR 16	CON 16	TAI 11	DEX 7
INT 0	POU 1	PV 14	Déplacement 6

Armes : Grande masse 35%, 2D8+1D6 ; Mousquet 55%, 1D10+6.
Compétences : Écouter 65%, Suivre une Piste 77%, Trouver Objet Caché 50%.

Le jour suivant

Les investigateurs passant la nuit au domaine Weedon le découvrent à leur réveil recouvert d'un épais brouillard. Inutile de songer à quitter les lieux, les sinistres Serviteurs de l'Effigie rôdent aux alentours (voir *Le domaine Weedon*).

Si aucun investigateur n'a passé la nuit au domaine Weedon, le Gardien peut les y attirer par un coup de téléphone de Roderick Aspen. Il semble épuisé, inquiet et balbutie des propos incohérents ; il les supplie de venir à son aide.

L'appel du jeune tambour

Une autre façon d'attirer les investigateurs au domaine Weedon consiste à faire intervenir Edward Houghton. Il vient les trouver chez eux, tôt dans la matinée, visiblement en pleine forme, comme si une partie de sa jeunesse lui avait été rendue. Il porte son vieux tambour cabossé et annonce qu'il compte se rendre chez Upton Weedon. Il aurait besoin d'un véhicule et pense que les investigateurs souhaiteraient peut-être l'accompagner.

Le domaine Weedon

En arrivant au domaine, les investigateurs le trouvent noyé dans la brume qui monte du fleuve. Sans représenter un danger pour le conducteur, le brouillard dissimule l'ensemble du décor. Un jet de Trouver Objet Caché réussi permet de remarquer des formes sombres se découpant sur les collines. Les détails sont flous, mais les silhouettes vont par deux et semblent porter quelque chose, peut-être un brancard (ce sont des Serviteurs de l'Effigie). Bien qu'ayant conservé son aspect général, le paysage semble étrange, vaguement différent de ce qu'il était la veille.

Si les investigateurs songent à faire demi-tour pour retourner en ville, ils ne retrouvent plus la route qu'ils viennent de parcourir. Il ne reste derrière eux qu'une piste de chariots, bien trop accidentée pour y passer en voiture. Dans la lumière des phares, la route paraît pourtant normale, mais elle se transforme en défilant sous les roues. S'ils s'arrêtent et descendent de voiture, les lugubres Serviteurs s'approchent à travers le brouillard pour venir les charger sur leurs brancards. Il est préférable pour les investigateurs de continuer jusqu'à la maison Weedon. Ils ont franchi le point de non-retour.

Enfin, la maison jaillit du brouillard devant eux. En descendant de voiture, les investigateurs voient s'approcher les Serviteurs. A moins qu'ils ne gagnent rapidement l'abri de la maison, ils sont attaqués.

La maison Weedon

Roderick Aspen est dans un état pitoyable, mais Upton Weedon au contraire apparaît remarquablement jeune et

solide, ses yeux pétillants de malice. Les investigateurs constatent avec stupeur qu'il possède maintenant une seconde jambe robuste à la place de son moignon (perte de 0/1 point de SAN). Il semble se porter magnifiquement et a rajeuni de moitié depuis leur dernière visite. Il accueille les investigateurs avec de grandes tapes dans le dos et des poignées de main. De toute évidence, il est complètement dérangé et s'imagine qu'ils sont venus l'assister dans sa quête insensée. En apercevant Houghton, il le serre contre sa poitrine comme un frère perdu depuis longtemps. Houghton, qui tient sa langue depuis si longtemps, ne parvient plus à se contenir. Laissant échapper sa colère, il reproche à Weedon sa couardise passée. Le vieil homme balaie ce souvenir d'un geste.

"Cela sera réparé bientôt," dit-il. "Tout ce qu'il nous reste à faire, c'est attendre l'appel. A minuit, nous chargerons dans la mitraille et je ferai mentir l'Histoire. Je serai un homme !" Interrogé sur l'état de santé de Roderick Aspen, il répond : "Il faut parfois consentir des sacrifices. Beaucoup ont sacrifié tout ce qu'ils avaient, ce jour-là, à Bull Run."

Weedon explique aux investigateurs qu'ils ne peuvent plus rien tenter pour faire avorter ses plans, maintenant que tout s'est mis en branle. Il leur suggère de passer la journée à se préparer à la bataille.

"Il y a de la nourriture et des provisions à volonté, mais ne franchissez pas les portes de cette maison. J'ai fait un pacte avec le mal et aujourd'hui ce mal rôde aux alentours. Ne sortez pas de la maison avant l'appel, à minuit."

Il autorise les investigateurs à utiliser toute la maison, même ses appartements, excepté la petite cave où il se repose. Il ne veut pas être dérangé avant minuit.

Weedon ne procure pas d'autres éclaircissements. Tout au plus peut-on lui arracher quelques réponses évasives, disant que ses hommes vont bientôt revenir et que, cette fois, il les mènera sur le sentier de la gloire. Puis il se retire dans sa chambre à la cave, verrouillant la porte derrière lui.

CAPITAINE UPTON LAMAR WEEDON

FOR 14	CON 15	TAI 11	DEX 13	APP 11
INT 17	POU 13	EDU 20	SAN 0	PV 13

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Sabre 45%, 1D8+1 ; Revolver Colt cal. 45 modèle 1860 76%, 1D10+2.

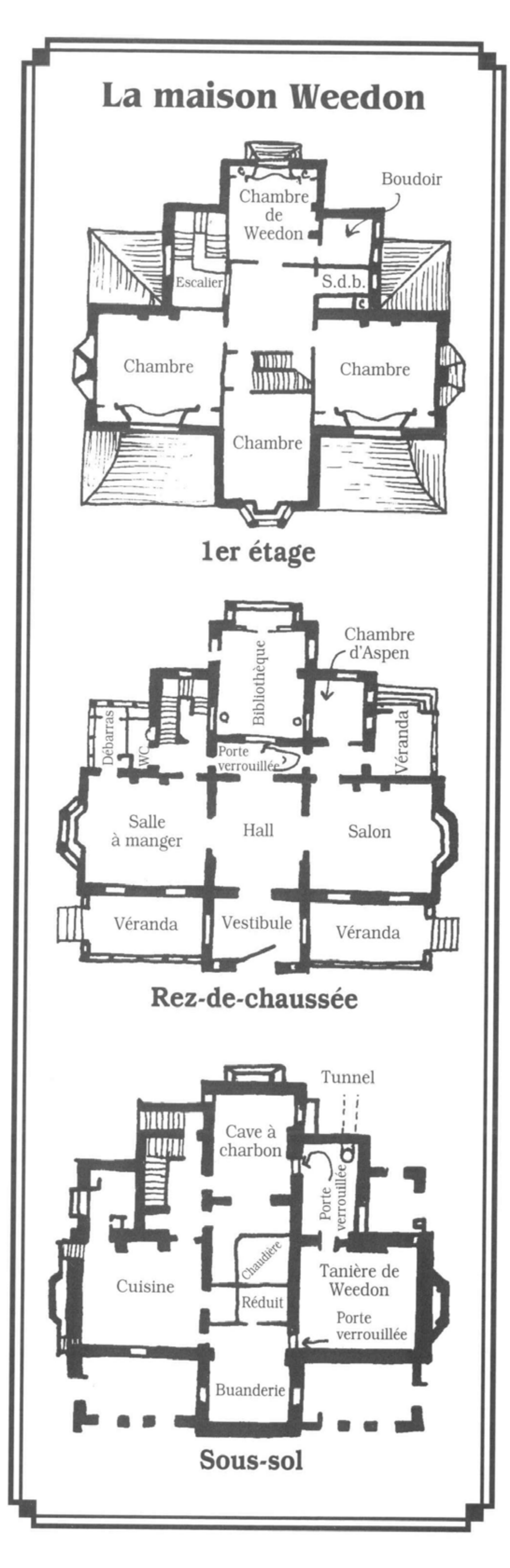
Compétences : Crédit 62%, Écouter 66%, Marchandage 45%, Mythe de Cthulhu 4%, Navigation 60%, Persuasion 75%, Trouver Objet Caché 72%.

Une journée dans la maison

Au fil de la journée, des choses étranges se déroulent autour de la maison. La brise apporte une faible odeur de cordite et de poudre à canon, tandis que les fantomatiques figures vont et viennent dans le brouillard, portant leur fardeau de cadavres. Même les arbres revêtent un aspect sombre et maléfique. Un oiseau posé sur une branche est soudainement avalé par une bouche apparue sur le tronc. Dans la soirée, la maison elle-même est affectée. Les planches du parquet se tordent et se soulèvent, les poutres se couvrent de visages qui caquettent et produisent des sons inarticulés, hurlant après les investigateurs d'une voix stridente chargée d'horreur. Des crânes pourris débordent des cheminées, luisant comme des charbons ardents et vomissant des vapeurs sulfureuses qui sentent la mort, le sang et la bataille. Le Gardien peut distribuer à son idée de petites pertes de SAN tout au long de la journée.

Explorer la maison

Une chambre à l'étage contient une table de billard convertie en grande carte du domaine. Des figurines de soldats de la guerre de sécession ont été disposées dans ce décor familier.



Les troupes confédérées occupent le sommet de Parson's Point et les soldats de l'Union sont regroupés en contrebas. Une carte accrochée à un mur dépeint avec précision le déroulement de la deuxième bataille de Bull Run.

La bibliothèque familiale, fermée à clef, renferme plus de 2 000 volumes, essentiellement des classiques mais aussi des ouvrages sur tous les sujets, y compris une petite collection de titres occultes sans grand intérêt. Weedon a laissé son journal, daté de 1879-80, posé sur la table. Son écriture en patte de mouche décrit les tourments interminables que lui procure son "terrible crime" , "l'impardonnable défaillance" de son cœur et de son âme. Les termes sont toujours allusifs. Au verso de la page de garde, les investigateurs découvrent un plan grossier indiquant le tunnel reliant la maison au puits couvert dans les bois.

S'ils veulent fouiller la chambre que Weedon occupe dans la cave, ils la trouvent fermée à clef et barricadée de l'intérieur. Forcer l'entrée déclenche la fureur de Weedon, qui leur demande de partir en brandissant son revolver. Il vise pour blesser, pas pour tuer. Il leur répète qu'ils ne peuvent plus rien faire pour arrêter le cours des événements.

Ce que sait Roderick

Roderick Aspen a souvent observé Weedon penché sur un vieux manuscrit jauni qu'il semblait chérir comme la prunelle de ses yeux. Il croit que le vieil homme le conserve dans sa chambre à la cave. Il ajoute que, selon lui, il doit exister une issue secrète à cette chambre. Certains soirs en effet, il lui arrivait d'entendre d'étranges allées et venues.

Il existe bel et bien un tunnel reliant le puits couvert au fond du domaine à la chambre en sous-sol de Weedon ; témoin, le plan tracé dans le journal de Weedon, que les investigateurs ont sans doute découvert.

Le tunnel des horreurs

La seule chance des investigateurs d'en apprendre davantage sur ce qui se trame ici consiste à mettre la main sur le *Corpus Modus*, la monographie que Weedon conserve dans sa chambre. Le meilleur moyen d'y parvenir est, peut-être, de s'introduire par le passage secret, seulement il faut pour cela affronter les horreurs qui rôdent à l'extérieur.

Au cas où les investigateurs hésitent, Edward Houghton risque l'aventure. S'ils le laissent sortir seul, ils l'entendent bientôt pousser des cris déchirants. A travers les vitres, ils peuvent apercevoir son corps inerte emporté sur un brancard des Serviteurs. Comprenant qu'ils ont abandonné le vieil homme à une mort aussi horrible qu'inutile, ils perdent chacun 1/1D4 points de SAN.

En sortant de la maison, les investigateurs sont poursuivis par les Serviteurs, qui lancent à leurs trousses la Compagnie du Brancard. Les soldats zombis ouvrent le feu. Un investigateur abattu va aussitôt rejoindre les cadavres d'un brancard. S'il est pris vivant, il est emporté hurlant jusqu'au brancard où il est jeté parmi les corps (perdant 1/1D10 points de SAN dans le processus).

Le puit couvert

C'est une simple cabane ouverte sur un côté, abritant un puits de deux mètres de diamètre sur sept mètres de profondeur. Des échelons permettent de descendre au fond, où un jet de Trouver Objet Caché réussi révèle une portion de mur pivotante. Ce passage s'ouvre sur un tunnel d'environ un mètre cinquante de haut sur un mètre de large, qui s'enfonce en direction de la maison.

Il suffit de quelques minutes pour suivre le tunnel, mais à mi-chemin, des mains squelettiques jaillissent des parois et se tendent vers les investigateurs. Elles n'infligent que des dommages sans gravité, mis à part quelques écorchures et quelques accrocs aux vêtements, mais leur apparition en ces lieux provoque une perte de 1/1D6 points de SAN. Tout personnage devenant fou s'arrache au tunnel en hurlant et devient probablement la proie des Serviteurs.

La chambre de Weedon

L'extrémité du tunnel est barrée par la porte débouchant dans la chambre de Weedon. Les investigateurs l'ouvrent d'une simple poussée et trouvent Weedon affalé sur son lit de camp, ronflant bruyamment. La pièce sent la sueur et le moisi.

Le trésor de Weedon, le *Corpus Modus*, est posé sur une petite table. Les investigateurs n'ont plus qu'à déverrouiller la porte et à remonter au rez-de-chaussée, s'épargnant l'horreur de parcourir le tunnel une seconde fois.

Bien qu'un examen suivi d'un jet de Lire/Écrire l'Anglais réussi permette de comprendre ce que Weedon a fait, il confirme également son allégation selon laquelle rien ne peut plus entraver le déroulement des événements. Le livre précise simplement que seuls les vrais braves peuvent affronter le visage de l'Effigie, alors que les timorés sont condamnés à la souffrance.

Un régiment nommé Terreur

Aux alentours de minuit, les investigateurs entendent un battement d'ailes gigantesques. L'Effigie se manifeste et tournoie au-dessus de la maison. Aspen devient brusquement livide. Portant les mains à sa gorge, il s'étrangle, vacille et s'écroule sur le parquet. Le mince POU qui lui restait vient d'être sucé par la chose qui plane sur la maison (perte de 1/1D3 points de SAN).

En jetant un coup d'œil par la fenêtre, les investigateurs voient le brouillard se dissiper, révélant plusieurs douzaines d'hommes en uniformes bleus se regroupant devant le bâtiment. Mis à part le terrible silence qui règne dans leurs rangs, ces hommes sont exactement comme en cette lointaine journée d'août, à Bull Run. L'un des fantomatiques soldats porte un clairon à ses lèvres et sonne le réveil. Un frisson court le long de l'échine des investigateurs et ils constatent qu'ils sont vêtus d'uniformes de l'Union.

Au son du clairon, Weedon émerge de la cave. Il annonce aux investigateurs que tout va bien, et que "les temps sont venus, enfin !" Ses yeux brillent d'un éclat dément tandis qu'il les inspecte, réprimandant à l'occasion l'un d'entre eux dont le bouton n'est pas fermé, ou dont la veste est déchirée. Suite à quoi, conduisant les investigateurs dehors, il assume le commandement des troupes assemblées. S'il est encore en vie, Houghton désigne plusieurs de ceux qui tombèrent ce jour-là : "Là, c'est Billy Gantry, et lui, c'est Bob Pickett le Dingue," etc. Toute personne précédemment tombée aux mains des Serviteurs se retrouve maintenant dans les rangs de l'armée fantôme, lugubre et silencieuse. Elle ne reconnaît pas ses anciens compagnons.

Houghton se tourne vers eux. "Soyez braves, mes amis" , leur dit-il. "Vous êtes pris dans quelque chose qui ne vous concerne pas. J'ai mon rôle à jouer, mais pas vous. Seulement, vous êtes des soldats, maintenant, et il n'y aura que votre courage pour vous soutenir. Croyez-moi." Il s'avance alors à la tête du régiment. Sa forme se trouble, vacille et laisse la place au gamin de douze ans qu'il était à l'époque.

Weedon ordonne aux investigateurs de prendre place dans les rangs. "Les déserteurs seront abattus," annonce-t-il d'un air sinistre. Les colonnes des soldats acquiescent en silence.

FANTASSIN FANTÔME

FOR 12	CON 10	TAI 11	DEX 14	APP 13
INT 12	POU 10	EDU -	SAN 0	PV 11

Armes : Fusil Springfield cal. 58 55%, 1D10+4 ; Baïonnette 46%, 1D8.

Compétences : Dissimulation 45%, Écouter 45%, Esquiver 42%, Marcher au pas 67%, Sauter 34%, Se Cacher 62%.

Au loin, au sommet de la colline appelée Parson's Point, les investigateurs distinguent une rangée de soldats gris servant une batterie de canons, le drapeau de la Confédération flottant au-dessus de leurs têtes. Ils sentent entre leurs mains le poids de leur fusil Springfield, une arme d'un calibre épouvantable qui se charge par le canon. Le petit Eddy Houghton bat son tambour et le régiment se met en marche vers la rivière.

Le temps d'atteindre le champ de bataille et la lune se lève, baignant la scène d'une lueur sépulcrale. Weedon fait stopper ses hommes au pied de la colline. Les Confédérés sont en place au sommet, entre les arbres, et les soldats de l'Union sont en position. La bataille peut commencer. Les yeux de Weedon étincellent dans la clarté lunaire.

Le champ d'honneur

Le régiment de Weedon s'apprête à charger contre une position d'artillerie puissamment défendue, tactique qui s'est toujours avérée désastreuse (pensez à la charge de la Brigade Légère, pour ne citer qu'un exemple). Mais Weedon ne cherche pas la victoire, il ne pense qu'à reconquérir son honneur perdu. Dégainant son sabre, il le brandit bien haut et donne l'ordre de charger.

Eddy Houghton martèle son tambour et le régiment s'élance à l'assaut de la pente. Si les investigateurs traînent les pieds, ils sont aiguillonnés par les baïonnettes des camarades qui les suivent. Si l'un d'eux fait mine de s'enfuir, il est abattu à bout portant par le soldat le plus proche. Ce soir, personne ne doit flancher.

Le régiment doit parcourir un espace découvert pilonné par l'artillerie rebelle. Les vingt derniers mètres sont couverts par une enfilade de fusils confédérés. Les chances d'en réchapper semblent bien minces, mais les investigateurs qui se conduisent avec courage ont une meilleure espérance de survie que les autres.

En courant comme un possédé, il faut douze rounds pour traverser le champ de bataille. A chaque round, un investigateur a 25% de chances de subir un tir d'artillerie. Ceux qui tentent de s'enfuir sont abattus par leurs camarades, mais ceux qui s'écroulent au sol en feignant d'être touchés sont simplement ignorés et enjambés par leur troupe.

Les dommages infligés aux investigateurs sont réels et comptabilisés normalement. Pourtant, les "tués" ne sont pas véritablement morts - même si vous pouvez le laisser croire aux joueurs pendant un moment. Un investigateur dont les points de vie descendent à 0 ou moins sombre en fait dans l'inconscience. Il lui reste 1 point de vie et il ne se réveille qu'après la fin de la bataille.

Les pertes de SAN sont comptabilisées différemment. Expliquez à vos joueurs que dans l'excitation du combat, les pertes de SAN ne sont pas applicables immédiatement. Racontez-leur que les effets des pertes cumulées ne seront pris en compte qu'à la fin de la bataille, avec toutes leurs conséquences. Ne leur dites pas que la bravoure qu'ils auront montré influera sur ces pertes - ils le découvriront par la suite.

Table des Tirs d'Artillerie

Jetez 1D20



1	Le soldat qui courait à vos côtés est déchiqueté. Vous perdez 1/1D3 points de SAN.
2	La tête de votre voisin est emportée par un obus. Vous perdez 1/1D4 points de SAN.
3	Vous pataugez dans les entrailles d'un soldat blessé. Il hurle, vous perdez 1/1D4 points de SAN.
4	Touché par un éclat, vous perdez 1D6 points de vie.
5	Un obus éclate à proximité, vous perdez 2D6 points de vie et 1/1D2 points de SAN.
6	Un membre arraché vous jette au sol. Vous perdez 1D3 points de vie et 1/1D6 points de SAN, et vous devez refaire un jet de 1D20.
7	Touché par un éclat, vous perdez 1/1D6 points de vie. Vous perdez également 1D6 points de SAN en découvrant le fragment de mâchoire ensanglanté venu se ficher dans votre bras.
8	Gravement blessé à la jambe, vous perdez 1D6 points de dommages, et 0/1 point de SAN, et vous devez aussi refaire un jet de 1D20.
9	Jeté au sol par une explosion, vous devez refaire un jet de 1D20.
10	Touché directement par un obus, vous perdez 10D6 points de vie.
11	En voyant un camarade tituber avec la moitié du visage arraché, vous perdez 1/1D6 points de SAN.
12	Une tête arrachée dégringole la pente dans votre direction, vous perdez 1/1D6 points de SAN.
13	Un homme est coupé en deux devant vous, qui perdez 1/1D4 points de SAN.
14	Éclaboussé de boue, de sang et d'entrailles, vous perdez 1/1D6 points de SAN.
15	Un homme aux deux jambes arrachées gît en travers de votre chemin. Vous perdez 1/1D3 points de SAN.
16	Touché par un éclat, vous perdez 1D6 points de vie.
17	Devant vous, un homme est projeté à six mètres en l'air par une explosion. Vous perdez 1/1D2 points de SAN.
18	Un corps sans tête s'écroule dans vos jambes, vous perdez 1/1D3 points de SAN.
19	Un soldat vous dépasse en vomissant un flot de sang. Vous perdez 1/1D2 points de SAN.
20	Touché par un éclat, vous perdez 1D6 points de vie.

La charge

A chaque round de charge, chaque joueur lance 1D100. Sur un résultat inférieur ou égal à 25, il jette 1D20 sur la Table des Tirs d'artillerie. Si cela est indiqué par la table, il peut éventuellement être obligé d'effectuer un second jet. Si le courage vient à manquer aux investigateurs, ils peuvent se laisser tomber au sol, feignant d'avoir été touchés. La charge leur passe au-dessus et se poursuit sans eux. C'est ce que fait le petit Eddie Houghton après quelques rounds, revivant ses actes passés. Vous pouvez utiliser cet incident pour donner des idées aux investigateurs sans en avoir l'air.

Dans le feu de l'action, noyés dans la fumée des explosions et les cris des mourants, les investigateurs sont rapidement séparés et incapables de communiquer entre eux.

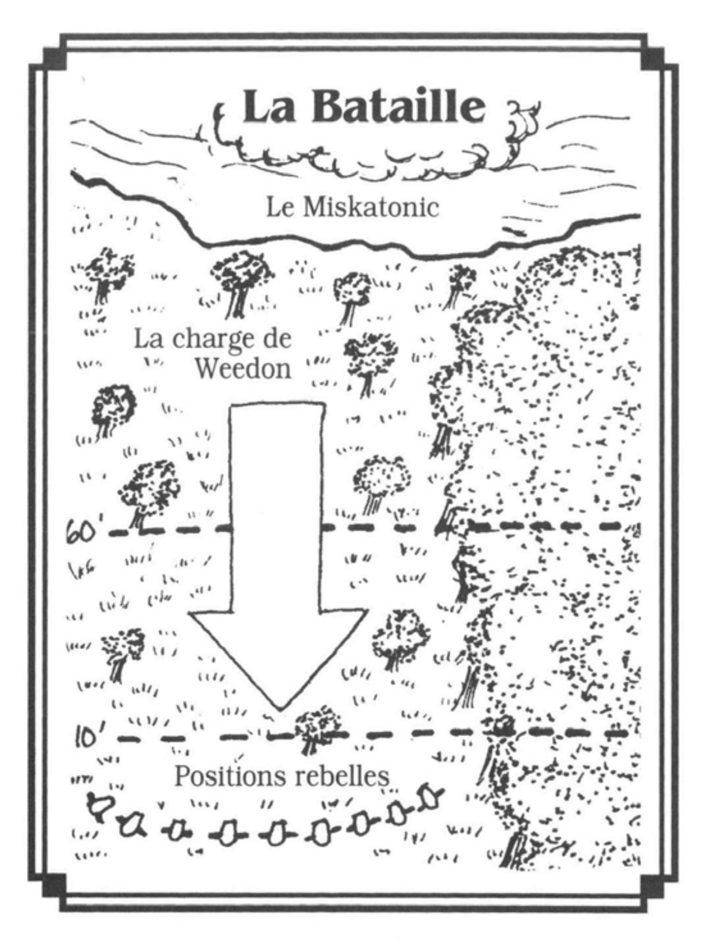
L'enfilade

Ceux qui survivent à la charge jusqu'au sommet de la colline doivent encore affronter le tir nourri des fantassins confédérés. A ce stade, il ne reste plus que Weedon, 2D6 soldats et les investigateurs qui sont parvenus jusque-là.

Les fusils tirent simultanément, projetant un grand nuage de fumée. Tous les soldats restants sont abattus, mais Weedon et les investigateurs sont miraculeusement épargnés. La fumée vient les envelopper, voilant un moment le paysage. Quand il s'éclaircit à nouveau, les investigateurs se trouvent au sommet de la colline, habillés comme à l'ordinaire. A leurs côtés, Weedon est redevenu un vieillard. Le grand nuage de fumée descend la colline et recouvre le champ de bataille.

Le danger guette maintenant les investigateurs qui ont feint d'être blessés à mort. Aussi longtemps qu'ils restent couchés sans bouger, ils ne craignent rien, mais s'ils se déplacent, s'ils se lèvent ou même s'ils ne font que lever la tête pour jeter un coup d'œil discret, ils attirent l'attention de ce qui les entoure.

Des lambeaux de corps humains - bras, jambes, têtes, troncs - s'animent et attaquent ceux qui ont fait preuve de lâcheté sur le champ de bataille, ceux qui se sont enfuis pendant que d'autres hommes plus valeureux se faisaient massacrer. Pendant cinq rounds, ils sont frappés, griffés, mordus et



poursuivis par les restes vengeurs des soldats morts. Les dommages infligés sont mineurs, pas plus d'1D4 en tout, mais ces investigateurs perdent encore 1/1D6 points de SAN en plus des pertes accumulées pendant la charge.

Les investigateurs "tués" restent inconscients durant cet scène pénible, évitant ainsi la colère des morceaux vengeurs.

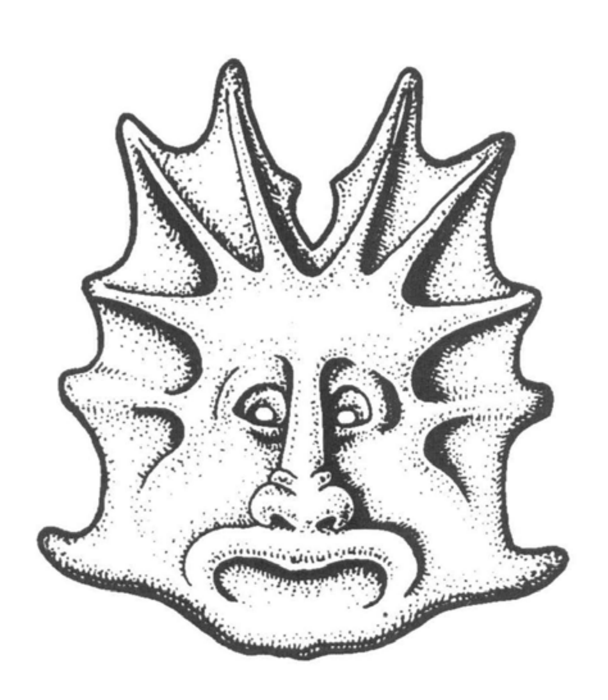
Le prix de la gloire

Ceux que leur courage a conduit au sommet de la collin assistent à un spectacle bien différent. Weedon, qui tou d'abord déborde d'enthousiasme à l'idée de son triomph reste frappé de stupeur quand la forme brumeuse et vacillan te de l'Effigie de la Haine s'arrache aux profondeurs du s pour se dresser devant lui. Déployant ses larges ailes, chose l'engloutit. Les témoins de cette scène perdent 1/1D points de SAN en entendant les cris étouffés du malheureu qui hurle d'effroi et de douleur. L'Effigie disparaît bientô laissant la place à l'obélisque de marbre poli du monumen aux morts. La fumée recouvrant la colline se dissipe, ain que les morceaux qui pourchassaient les investigateur couards.

Après la bataille

Le soleil se lève et vient illuminer le sommet de la collin Chaque investigateur ayant mené la charge à son terme gagn 2D10 points de SAN. Ceux qui ont feint la mort ou qui ont é "tués" gagnent 2D6 points de SAN. Un investigateur qui e parvenu, d'une manière ou d'une autre, à fuir le champ d bataille, ne gagne que 2D3 points de SAN. Toutes les blessure sont vraies et guérissent à la vitesse normale.

Ceux qui pensent à lire l'inscription sur le monument au morts constatent qu'elle comporte maintenant 28 noms. Cel d'Upton Lamar Weedon est venu s'ajouter à la liste. En retou nant à la maison, les investigateurs ne trouvent que de ruines, abandonnées depuis trente ans. Toutes les références la Charge de Weedon dans les bibliothèques et les rappor officiels mentionnent la mort au combat du lieutenant Weedo Le *Corpus Modus*, comme toutes les biens familiaux d Weedon, tombe en poussière, où qu'il puisse être. Seuls le investigateurs connaissent la vérité, eux et un ancien vétéra nommé Eddie Houghton.





Arkham :

Un sourire peinturluré

Où des serments jadis prononcés en toute innocence revienennt hanter les investigateurs et leur faire courir des risques enfantins.

Hilda, la fabricante de poupées, est vieille. Ses yeux voilés par la cataracte fixent amèrement un monde dont elle est désormais coupée. Elle déteste son corps débile et usé, elle déteste les enfants qui se moquent d'elle et lui rappellent sa jeunesse gaspillée. Elle ne quitte plus son vieil appartement crasseux et étriqué, envahi par les vestiges inachevés et poussiéreux de son travail et de sa vie.

Introduction

Les investigateurs sont amenés par hasard à s'intéresser à cette affaire, en s'occupant d'abord de tout autre chose. Une introduction possible est proposée plus bas, mais vous pouvez en concevoir une autre, basée sur la carrière et les précédents exploits des PJ. Ou bien les investigateurs peuvent avoir rencontré Hilda au cours de leurs recherches dans *Un Régiment nommé Terreur* ou *Fondu au Gris*, autres scénarios de ce supplément. Tout cela n'a pas vraiment d'importance. Il faut simplement qu'ils fassent sa connaissance.

La vieille Hilda Francks est malheureusement sénile et folle au-delà de tout espoir d'amélioration. Sa paranoïa aiguë se cristallise sur les pauvres investigateurs innocents, ce qui entre autres attire leur attention. Elle décède au cours du scénario, et vous devez faire tout votre possible pour impliquer les personnages dans sa mort. Par la suite en effet, son esprit tourmenté revient les pourchasser jusqu'à ce qu'ils trouvent un moyen de lui procurer la paix.

Un problème d'architecture

Les investigateurs sont contactés par le correspondant de l'un d'entre eux, Miles Truman, habitant Boston. Il écrit un ouvrage sur l'architecture de la Nouvelle-Angleterre et recherche des informations concernant un architecte mineur du XIXème siècle, Andrew Hathaway. Hathaway a toujours vécu à Arkham et on lui attribue le dessin d'une imposte caractéristique de la vallée du Miskatonic. Truman a de bonnes raisons de penser que, s'il était possible de retrouver les petites filles de l'architecte, elles pourraient peut-être prouver la validité de cette attribution. Il offre une somme modeste aux investigateurs en récompense de leurs efforts et de leur temps, et promet de ne pas les oublier dans son livre.

Les dossiers d'état civil d'Arkham indiquent la présence de Margaret et Mildred Hathaway dans un appartement de Walnut Street près de Pickman, un quartier pauvre de French Hill où vivent beaucoup de Polonais et d'Irlandais. Il n'y a pas de numéro de téléphone, les investigateurs doivent se rendre sur place.

Informations pour le gardien

Ce scénario est construit autour de la voisine du dessous des sœurs Hathaway, la vieille Hilda Francks. Née à Arkham en 1859, elle vit mourir ses parents à l'âge de six ans, emportés par la fièvre. Elle fut élevée par sa grand-mère Sally Fowler, qui prétendit toujours descendre de l'ignoble Goody Fowler, sorcière notoire lynchée par la foule des siècles auparavant.

La grand-mère d'Hilda éleva donc la petite fille, lui enseignant l'art de confectionner des poupées. Ce métier les fit vivre toutes les deux. Leurs poupées en porcelaine entièrement faites à la main avaient des lèvres peintes en rose et des yeux bleu ciel, et portaient des vêtements finement ouvragés. Ceux qui les voyaient en tombaient aussitôt amoureux et, à une époque, ces poupées se vendaient jusqu'à Boston, Providence et New York.

Sally Fowler mourut en 1879, laissant Hilda livrée à elle-même. Âgée de vingt ans, celle-ci était amoureuse du jeune et beau Clyde Beckford, riche héritier des ateliers de laine d'Arkham et d'Aylesbury. Le couple souhaitait se marier, mais la famille Beckford s'y opposa. Hilda était d'une condition jugée très inférieure à celle de Clyde et la famille avait d'autres projets pour lui. Menacé d'être déshérité, celui-ci accéda aux désirs de son grand-père et épousa la fille d'un baron du rail de Boston. En secret, il promit à Hilda qu'après la mort de son tyrannique grand-père Elihu Beckford, il obtiendrait le divorce pour revenir l'épouser. Avant de se dire au revoir pour la dernière fois, les deux jeunes gens échangèrent des serments à Split Rock, un lieu dont la grand-mère d'Hilda parlait quelque fois en disant que les souhaits qu'on y exprimait se réalisaient.

Les années passèrent, et le vieil Elihu s'accrochait à la vie. Clyde coulait des jours heureux auprès de sa femme et Hilda attendait patiemment, vivant de ses poupées. Elle pleura en apprenant la naissance du fils de Clyde, suivi d'un second, puis d'un troisième. Elle avait trente ans à la mort d'Elihu Beckford et restait fidèle à Clyde. Quand il lui envoya une lettre pour annoncer qu'il ne divorcerait pas, elle fut anéantie.

Une semaine plus tard, Clyde et son épouse trouvèrent la mort dans un tragique accident. Les témoins racontèrent qu'une enfant surgit brusquement devant les chevaux les avait affolés, provoquant le retournement du fiacre.

La rebuffade de Clyde avait privé Hilda de sa raison. Elle ignorait que son âme torturée, entraînée par les vœux imprudemment formulés à Split Rock, s'était vengée de l'homme qui l'avait trahie. Elle dormait quand son esprit rageur avait quitté son corps pour s'introduire dans l'une de ses poupées. C'est cette poupée qui avait jailli devant l'attelage des Beckford,

provoquant l'accident fatal. Elle se réveilla très fatiguée, sans aucun souvenir de ce qui s'était passé.

Elle fut profondément peinée par la nouvelle de la mort de Clyde, mais continua à vivre, comme avant, de la vente de ses poupées. Elle ne se maria jamais et se replia sur elle-même, coupant les ponts avec le monde extérieur.

Vieille mégère, Vieille sorcière

Comme les investigateurs approchent de l'endroit où résident les sœurs Hathaway, ils sont submergés et dépassés par une horde d'enfants criards aux genoux cagneux, avec des culottes courtes et des jupes à carreaux, souriant jusqu'aux oreilles. A quelque distance devant eux, les gamins s'arrêtent, se rassemblent devant une vieille maison à un étage et, désignant la fenêtre, commencent à chantonner cette sorte de comptine :

"Vieille mégère, vieille sorcière, tu nous attraperas pas.
T'es trop vieille, t'es trop lente, et tu nous vois même pas !"

La maison devant laquelle ils se sont arrêtés est précisément celle des sœurs Hathaway. Si les investigateurs leur demandent les raisons de leur comportement, un rouquin au visage constellé de taches de son avec un fort accent et des allures de chef se fait un plaisir de tout leur expliquer. Selon lui, il y a une vieille sorcière qui vit dans la maison. Il sait que c'est une sorcière, parce qu'elle est très vieille. Admirable exemple de logique enfantine.

A peine a-t-il terminé ses explications que les enfants s'égaillent comme une volée de moineaux, dans les cris et les rires. Les investigateurs entendent une voix éraillée, évoquant le crissement d'un ongle sur un tableau noir, qui provient de la maison.

"Fichez-moi le camp d'ici, bande de petits salopards !
Allez-vous en, et ne revenez pas !"

Une vieillarde se tient dans l'encadrement de la porte. Son visage creusé de rides et parsemé de veines saillantes est recouvert d'une épaisse couche de fard blanc. Ses lèvres sont barbouillées d'écarlate et une perruque de boucles blondes est posée au sommet de son crâne.

La vieille harpie remarque les investigateurs et fronce les sourcils, essayant de déterminer s'ils font partie du groupe de gamins. Un jet de Trouver Objet Caché réussi révèle que ses yeux autrefois bleus sont maintenant voilés par la cataracte. Après un moment de silence, elle retourne à l'intérieur en claquant la porte.

La maison du 596 Walnut Street

Il y a deux sonnettes sur le perron. Celle qui correspond à l'étage porte l'inscription "M. & M. Hathaway," pour Margaret et Mildred Hathaway. La sonnette du rez-de-chaussée est étiquetée "H. Francks."

Mildred Hathaway

Seule la plus jeune des deux sœurs, Mildred, est actuellement à la maison. A soixante ans passés, il lui faut un petit moment pour descendre ouvrir aux investigateurs. Enchantée d'avoir de la visite, elle les accueille très gentiment et s'emploie bientôt à les gaver de thé et de petits gâteaux présentés dans un vieux service en porcelaine bon marché.

Les investigateurs comprennent rapidement qu'ils auront du mal à placer un mot. Mildred est ravie de discuter de son grand-père architecte, mais elle est également intarissable su le temps qu'il fait, sur ses huit petits enfants (elle a des photos de chacun d'eux) , sur ses filles qui ne viennent plu jamais la voir et sur le voisinage qui a beaucoup chang depuis son enfance ("Ce n'était pas des gens de cette sorte-là si vous voyez ce que je veux dire" glisse-t-elle sur un ton confidentiel).

Elle leur assure que son grand-père est bien à l'origine d l'imposte en question, mais elle est incapable d'en apporter l moindre preuve. Il faudrait fouiller dans les papiers de so grand-père, qui doivent se trouver quelque part dans le grenier. Sa sœur Margaret sait probablement où ils sont rangés mais elle ne revient que dans l'après-midi de demain.

Mildred les invite donc à revenir le lendemain soir. Sa sœu sera de retour et pourra leur fournir la preuve dont ils on besoin. Elle est impatiente de voir les mérites de son granc père enfin reconnus.

Avant de prendre congé, les investigateurs curieux peuven l'interroger sur sa voisine du dessous. S'ils n'y pensent pas vous pouvez les y encourager par un gros bruit dans l'appartement du rez-de-chaussée, assez fort pour interrompr Mildred Hathaway. On entend ensuite des bruits de heurts e un piétinement ponctué de jurons et de cris. Mildred excus cette interruption, expliquant que "cette malheureuse Hilda qui vit en dessous a eu une vie solitaire et pathétique Devenue vieille et pleine d'amertume, elle n'a plus ni amis r famille. Elle résume brièvement son amour déçu pour Clyd Beckford, histoire que nombre de vieillards d'Arkham peuvent confirmer. Hilda est en mauvaise santé, quasimen aveugle et ne sort plus jamais. Ses courses lui sont livrées domicile et les sœurs Hathaway lui font quelques commissions à l'occasion. Hilda leur a plusieurs fois témoigné sa gratitude.

Quand les investigateurs s'en vont enfin, Mildred Hathawa s'excuse de ne pas les raccompagner jusqu'en bas. Ses genou ne sont plus ce qu'ils étaient et l'escalier est si raide ! En traversant le hall du rez-de-chaussée, au moment de sortir, le investigateurs entendent un bruit léger derrière eux. Se retournant, ils voient la porte d'Hilda entrouverte. Elle se referm brusquement, mais un jet de Trouver Objet Caché réussi permet d'apercevoir le visage dément de la vieille folle qui le observait.

Hilda Francks

Si les investigateurs frappent à la porte d'Hilda, elle fin par leur ouvrir. Elle est vêtue d'une robe de chambre fripé et de pantoufles usées jusqu'à la corde. Elle se montre agressive envers eux, aussi ne parviendront-ils pas à en tire grand-chose. S'ils persistent à la questionner, elle perd so calme et commence à leur hurler après, menaçant d'appele la police si on ne la laisse pas tranquille. Regardant par-dessus son épaule, les investigateurs ont un bref aperçu de so intérieur. Des poupées à différents stades de finition son empilées un peu partout, sous une épaisse couche de poussière.

Les voisins

Les maisons voisines sont occupées par des familles pauvre irlandaises ou polonaises, avec beaucoup d'enfants pour l plupart. Elles ont très peu de contact avec Hilda et n'ont rien dire sur elle - quoique presque tous les enfants du voisinage s fassent un plaisir de confirmer qu'il s'agit bien d'une "sorcière Les rares adultes qui la connaissent disent qu'elle passe so temps à confectionner les poupées qui la font vivre. On la vo rarement sortir.

Fouiner aux alentours

Les investigateurs souhaitent peut-être faire le tour de l maison. Les rideaux sont tirés, mais un jet de Chance réuss permet de découvrir un entrebâillement. En jetant un cou d'œil à l'intérieur, on peut voir Hilda trottiner toute nue dan la pénombre, tenant une grande poupée au-dessus de sa têt avant de la poser contre son sein. Sa bouche s'ouvre et s ferme sur une berceuse muette.

A propos d'Hilda

La santé mentale d'Hilda n'a pas résisté à la déception, à la solitude, à l'âge et à la sénilité. Presqu'aveugle, ses mains tordues par l'arthrite, elle n'a pas terminé une seule poupée depuis plus d'un an. Elle vit sur ses maigres économies, pratiquement épuisées.

Descendante de Goody Fowler, lynchée en 1704, elle ignore que le sang des sorcières d'Arkham coule dans ses veines. Ses pouvoirs n'ont jamais été développés, mais ils ont été éveillés il y a longtemps par le serment prononcé à Split Rock. Quand elle dort, sa haine, ses craintes et ses désirs inassouvis acquièrent la forme d'un esprit. En s'incarnant dans ses poupées adorées, son esprit tire vengeance de ceux qui lui ont fait du mal. Il obéit aux termes du vœu formulé, jadis, par les amoureux et les énergies mystérieuses qui hantent Split Rock lui confèrent leur puissance. Son esprit ne pourra pas trouver la paix avant qu'elle et son amour perdu, Clyde Beckford, ne soient enfin réunis. Elle ne sait rien des activités de son esprit maléfique et se réveille simplement avec quelques vagues souvenirs de rêves à demi cohérents.



Hilda Francks

HILDA FRANCKS, 70 ans, fabricante de poupées

FOR 4	CON 3	TAI 8	INT 13	POU 20
DEX 6	APP 5	EDU 10	SAN 0	PV 6

Bonus aux Dommages : -1D6.

Armes : Aucune.

Le soir suivant

Lors de leur seconde visite chez les sœurs Hathaway, les investigateurs croisent une nouvelle fois la même bande de gamins. La horde les dépasse en courant, sans prêter attention à ces adultes. Alors qu'ils tournent au coin de la rue et disparaissent hors de vue, un autre enfant débouche d'une ruelle et s'élance à leur poursuite. C'est une petite fille qui porte une longue robe blanche en dentelle à l'ancienne mode. Ses boucles blondes sont soulevées par le vent, tandis qu'elle court rejoindre les autres enfants.

La rencontre avec l'aînée des sœurs Hathaway se déroule bien. Margaret est aussi impatiente que Mildred de voir son grand-père reconnu à sa juste valeur. Les papiers et le carnet d'Andrew Hathaway qu'elle va dénicher au grenier fournissent toutes les preuves désirées aux investigateurs.

S'ils l'interrogent à propos de sa voisine du dessous, elle ne peut que répéter ce que Mildred leur a déjà raconté. Elle ajoute qu'après le choc de sa déception, Hilda s'est entièrement consacrée à son travail. "Ces poupées accaparaient toute son affection. Elle y mettait tout son cœur et toute son âme." Margaret se souvient mieux que Mildred de la grand-mère d'Hilda. Elle se rappelle que la vieille femme racontait aux petites filles du voisinage toutes sortes d'histoires sur les sorcières qui auraient vécu à Arkham autrefois.

Quand les investigateurs prennent congé, un jet d'Idée réussi leur fait penser que, cette fois, il n'ont pas entendu le moindre bruit provenant du rez-de-chaussée.



Dans la main du garçon

Le trajet de retour

A peine descendus dans la rue, les investigateurs remarquent une foule rassemblée au bout du pâté de maisons. Une voiture de la police d'Arkham est garée à proximité. S'ils se renseignent, ils apprennent qu'un enfant est mort dans un accident. Son corps est couché sur le sol, enveloppé dans une couverture en attendant l'arrivée de l'ambulance. Il s'agit d'un petit garçon de dix ans. On l'a retrouvé allongé sur le ventre dans une flaque d'eau au creux d'une allée.

En remarquant les cheveux roux du gamin, les investigateurs se rendent compte que c'est celui avec lequel ils ont discuté la veille. Un jet de Trouver Objet Caché réussi leur permet de remarquer un morceau de dentelle blanche dans son petit poing crispé.

Le médecin légiste d'Arkham diagnostique une mort par noyade, supposant que l'enfant s'est assommé en tombant. Découvert trop tard, le malheureux s'est noyé dans moins de trois centimètres d'eau boueuse.

Un Sourire... note n° 1

Tragique accident

Un garçon du quartier meurt noyé

ARKHAM - La mort de Mathias James Wellington, dix ans, dans Pickman Street, Arkham, a été annoncée par la police hier au soir. Le corps du garçon a été découvert allongé dans une flaque d'eau, apparemment victime d'un tragique accident. Dans son rapport, le médecin légiste Ephraïm Sprague établit que les poumons de l'enfant contenaient de l'eau, et que, s'étant probablement assommé en tombant, il s'est accidentellement noyé dans la mare de quelques centimètres. Toute la rédaction de l'*Arkham Advertiser* tient à s'associer à la douleur de la famille Wellington, dans cette douloureuse épreuve. La date du service funéraire sera communiquée ultérieurement.

Weedon a semblé fatigué et n'a pas tardé à se retirer.

Au cas où, pour une raison ou pour une autre, les investigateurs n'auraient pas assisté à la scène, ils en entendent parler le lendemain par leurs voisins ou par un article de l'*Arkham Advertiser* (voir **Un Sourire... note n° 1**).

Enquête sur un mystère

Les investigateurs souhaitant se livrer à quelques recherches sur Hilda Francks savent seulement qu'elle a été élevée par sa grand-mère, Sally Fowler, et qu'elle aurait eu, jadis, une liaison malheureuse avec un certain Clyde Beckford.

Les journaux

Fouiller dans les dossiers de l'*Arkham Advertiser*, de l'*Arkham Gazette* ou dans les archives de la Bibliothèque Miskatonic, n'apprend rien aux investigateurs au sujet d'Hilda Francks ou de Sally Fowler. Par contre, il est plusieurs fois question des Beckford. Certains articles remontant à la fin des années 1870 jusqu'à 1891 parlent de ou font référence à Clyde Beckford, le petit fils de l'industriel visionnaire Elihu Beckford. Un article daté de 1880 annonce le mariage de Clyde avec une certaine mademoiselle Sonia Merrit, riche Bostonienne de la haute société. Un second article, déniché grâce à un jet de Bibliothèque réussi, parle de la mort accidentelle des Beckford, en 1891 (voir **Un Sourire... note n° 2**).

Le cercle historique d'Arkham

Les membres affiliés au cercle ont un libre accès à sa bibliothèque et à ses archives. Les autres peuvent les consulter en acquittant un droit de 50 cents par jour. Les livres sont classés sur des étagères à la disposition des utilisateurs, mais les autres documents sont conservés aux archives et il faut les demander au bibliothécaire, Lester Ropes.

Un Sourire... note n° 2

Article de presse daté d'août 1891

Un industriel local trouve la mort dans un accident

Clyde Beckford est décédé à l'âge de 34 ans

ARKHAM - L'un des citoyens les plus en vue d'Arkham s'est tué hier au soir avec sa femme, Sonia Merrit, de Boston, dans un accident de fiacre. La scène s'est déroulée dans High Street, à l'est de French Hill, près de l'intersection de East Street. Les témoins disent avoir vu une petite fille se jeter sous les chevaux qui se sont brusquement écartés, renversant le fiacre. Clyde Beckford est mort sur le coup ; sa femme est décédée quelques heures plus tard à l'hôpital d'Arkham. La petite fille, décrite avec de longues boucles blondes et âgée d'environ dix ans, a disparu dans la cohue et n'a pas encore été retrouvée. Les dispositions concernant les funérailles n'ont pas encore été prises, mais la famille a annoncé qu'elle ferait don des papiers de Beckford, ainsi que d'une partie de sa bibliothèque, au Cercle Historique d'Arkham, dont il était un des co-fondateurs. Mr. Beckford et son épouse laissent trois fils, Matthew, Thomas et Richard.

Hantés par Hilda

Depuis le moment où Hilda a posé les yeux sur les investigateurs, elle les soupçonne de lui vouloir du mal. Ses illusions se nourrissent des vœux prononcés autrefois à Split Rock et se projettent sur eux, venant les hanter, affectant parfois leur jugement et leur perception des choses. Des mystérieux événements cités plus bas, certains ne sont qu'une hallucination de leur part, d'autres résultent d'une intervention effective des poupées possédées d'Hilda. A vous de faire intervenir ces incidents au moment où ils seront susceptibles d'avoir le plus d'impact. Selon les réactions des investigateurs, vous pouvez leur infliger de légères pertes de 0/1 ou 0/1D2 points de SAN après chaque mésaventure.
Comme une prophétie funeste, ces vicissitudes provoquées par l'esprit de Hilda ne servent qu'à attirer l'attention des personnages et à hâter sa propre fin.

Le spectacle de marionnettes :
En traversant un parc ou un jardin public, les investigateurs assistent à un spectacle de Guignol. Devant un public de gamins fascinés, les marionnettes commettent des crimes violents, le sang giclant à chaque coup des têtes en papier mâché. Le marionnettiste explique qu'il s'agit de peinture rouge destinée à attirer le public.

Un pauvre déchet :
Fagoté dans un vieux manteau couleur de morve séchée, un clochard croise les investigateurs en chantant d'une voix éraillée : "Elle reviendra un beau jour, à ce qu'ils disaient..." Il répète ce couplet ad nauseam sur un ton monotone. Interrogé, il explique qu'il se réfère à la dame de ses pensées, qui l'a abandonné il y a longtemps pour partir avec un soldat.

Réception autour d'une tasse de thé :
Dans un jardin visible de la rue, six enfants morts sont tassés dans leurs fauteuils, peut-être empoisonnés par l'infusion de pétales de fleurs offerte par la petite maîtresse de maison. Il s'agit bien évidemment d'une réception de poupées.

Chute fatale :
En tournant au coin d'une rue, les investigateurs ont juste le temps d'apercevoir un enfant qui tombe en hurlant d'une fenêtre du deuxième étage. En touchant le sol, il se brise en plusieurs morceaux. Ce n'était qu'une poupée de bois. Les hurlements reprennent, et les investigateurs relèvent la tête pour découvrir une petite fille en larmes à sa fenêtre. Elle vient de laisser échapper sa poupée.

Poupée cassée :
Une poupée tordue et cassée gît dans le caniveau, les mots "Maman, maman," sortant comme un écho de son cou privé de tête, répétés de plus en plus doucement pour finalement s'éteindre. Un investigateur trouvant le courage de ramasser la poupée reçoit sur le poignet une pluie d'asticots qui se déverse du cou brisé.

Les petites ombres :
Les investigateurs entr'aperçoivent constamment une ombre fugitive qui se reflète dans les miroirs, les vitrines, sur la carrosserie polie d'une automobile rutilante, etc. Ils sentent une présence derrière eux, mais quand ils se retournent, ils ne voient rien d'anormal.

Le nom des Fowler

Les investigateurs ne découvrent aucune trace de Sally Fowler, la grand-mère d'Hilda. En revanche, ils trouvent de nombreuses références à une certaine Goody Fowler qui vécut à Arkham au XVIIème siècle. Sorcière réputée, Fowler n'échappa aux accusations et à l'emprisonnement durant l'infâme procès des sorcières de Salem de 1692 que pour finir lynchée en 1704, par une foule de citoyens d'Arkham en fureur. Apparemment, rien n'autorise à faire le lien entre la sorcière et Sally Fowler. Mais en quelques jours de recherches, Mr Peabody, conservateur du cercle historique et généalogiste hors-pair, parvient à établir leur filiation avec une quasi-certitude.

Les papiers de Beckford

Ils sont à la disposition de la recherche universitaire, à condition de parvenir à convaincre le très irritable et très impoli Lester Ropes d'aller les chercher aux archives. Pour la majeure partie, ces papiers sont sans grand intérêt, mais dans son journal, Beckford relate de sa liaison malheureuse avec Hilda Francks. Il raconte les menaces de son grand-père et la fin des rêves d'avenir du jeune couple. Dans un passage daté de 1879, il parle du serment échangé par Hilda et lui devant Split Rock, en dehors de la ville, selon lequel ils se juraient l'un à l'autre de ne pas connaître le repos avant d'être réunis (décrit plus bas, Split Rock est une curiosité locale. Les investigateurs habitant la région s'en souviennent s'ils réussissent un jet de Connaissance).

Hilda n'est plus mentionnée avant 1891, date à laquelle Clyde écrit qu'il a reçu une lettre d'elle. Il ajoute tristement : "J'ai dû refuser sa proposition et rompre mon serment."

Une feuille de papier jauni est glissée dans le journal. Elle contient quelques vers médiocres rédigés par une main féminine et datés de 1879. En voici les dernières lignes :

"Nous sommes unis à jamais
Toi et moi
Si tu pars je t'attendrai
Au fond de moi
Je ne connaîtrai pas la paix
Loin de toi"

Split Rock

C'est un gigantesque rocher de granit qu'on trouve à un kilomètre et demi au nord de la ville, sur le versant nord-ouest de Meadow Hill. D'une hauteur de près de sept mètres, il ressemble grossièrement à un œuf fendu en son milieu. Les deux moitiés légèrement écartées forment une crevasse dans laquelle pousse un grand pin au tronc tordu. Il court de nombreuses histoires à propos de ce rocher. Certaines, bien innocentes, voudraient qu'il soigne les verrues et accomplisse les souhaits. Mais d'autres, plus sinistres, évoquent des forces sombres et maléfiques. Durant la chasse aux sorcières de 1692, on prétendit que trois des accusées (Bridget Bishop de Salem, Goody Fowler et Keziah Mason d'Arkham) y tenaient des réunions impies. Des légendes indiennes encore plus anciennes racontent que cette pierre est un lieu de pouvoir et qu'elle fut brisée quand un esprit du ciel, appelé par un groupe de squaws, vint se poser dessus.

Une visite à Split Rock

En voiture, le rocher n'est qu'à quelques minutes du centre d'Arkham. Visible de la route, il est facilement accessible par un petit sentier à flanc de colline.

Il s'agit d'un bloc de granit. Un jet de Géologie réussi révèle qu'il a été fendu par une intervention extérieur et non par des tensions internes. Un jet de Trouver Objet Caché réussi fait remarquer des minuscules traces de substance argentée incrustée au bord de la fissure. La substance elle-même défie l'analyse, mais un jet de Mythe de Cthulhu réussi permet de la relier à Yog-Sothoth.

La gardienne de la pierre

Les investigateurs ne sont pas là depuis cinq minutes qu'une personne bizarre les rejoint : une vieille Indienne en blue jeans avec une chemise de flanelle trop grande et un chapeau bosselé. Elle vient droit sur eux, portant à la main une timbale d'étain peinte en rouge marquée "Pourboires".

Se présentant sous le nom de Rose Trois Chiens, indienne Wampanoag de pure souche, elle annonce aux investigateurs qu'elle est "la gardienne de Split Rock." Elle propose de répondre à toutes les questions qu'ils peuvent se poser, agitant sa timbale rouge sans avoir l'air d'y toucher.

Rose connaît presque toutes les histoires concernant Split Rock, y compris une version de la légende indienne selon laquelle un esprit du ciel aurait brisé la pierre. Elle est au courant des réunions tenues par les sorcières à la fin du XVIIème siècle et des histoires de bonnes femmes concernant la guérison des verrues et la réalisation des souhaits.

Interrogée à propos d'Hilda Francks et du serment qu'elle a prononcé avec Clyde Beckford, Rose se souvient de l'incident. Elle le présente comme un événement banal, mais le fait qu'elle puisse réciter presque mot pour mot les termes du serments peut mettre la puce à l'oreille des investigateurs (jet d'Idée réussi). Elle ne leur réclame jamais directement de pourboire, mais elle leur garde rancune s'ils partent sans laisser au moins 25 cents dans sa timbale.

Certains peuvent penser qu'elle n'est qu'une pauvre femme qui vient gagner quelques dollars en racontant des histoires aux visiteurs et aux touristes, mais son rôle de gardienne de la pierre est très sérieux. C'est une tradition indienne qui remonte à plus de cinq siècles. Foudroyée jadis par Yog-Sothoth, la pierre conserve des pouvoirs latents qui peuvent être utilisés par les initiés ou les personnes particulièrement sensibles.

Voilà près de cinquante ans, Rose a entendu les vœux prononcés par Hilda et Clyde. Survenue trop tard pour les avertir, elle craint depuis ce jour les possibles conséquences du serment malheureux. Elle sait que le rocher est capable de réaliser les souhaits, mais rarement de façon à satisfaire ceux qui les ont formulés.

Elle a senti que le jeune homme, nigaud sans cœur, n'avait rien à craindre. Mais la jeune Hilda était trop sensible, trop impressionnable, et quelque chose dans son air disait assez que ses aïeules avaient connu le pouvoir de la pierre. Rose ignore ce qui s'est passé depuis, mais elle a toujours eu peur de voir se confirmer les mots d'Hilda, selon lesquels elle ne connaîtrait pas la paix - ni dans son sommeil, ni peut-être dans la mort.

Rose habite une cabane délabrée au fond des bois, non loin de Split Rock. Elle sait toujours quand des visiteurs approchent de la pierre, et si les investigateurs y retournent, il est fort probable qu'ils la rencontrent à nouveau. Malgré le titre qu'elle se donne, sa tâche consiste principalement à veiller sur la pierre, donnant au besoin des avis ou des conseils.

ROSE TROIS CHIENS, 75 ans, gardienne de la pierre

FOR 14	CON 17	TAI 12	INT 15	POU 17
DEX 13	APP 10	EDU 15	SAN 78	PV 15

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Coup de poing 55%, 1D3 ; Coup de pied 65%, 1D6 ; Lutte 35% ; Gourdin 65%, 1D8 ; Couteau de chasse 60%, 1D4+2.

Compétences : Astronomie 20%, Biologie 90%, Connaissance des Indiens 75%, Discrétion 90%, Dissimulation 65%, Écouter 95%, Grimper 55%, Mythe de Cthulhu 8%, Nager 65%, Premiers Soins 80%, Psychologie 80%, Se Cacher 75%, Suivre une Piste 70%, Trouver Objet Caché 85%.

Sorts : Appeler Ithaqua, Appeler Yog-Sothoth, Contacter une Chose Très Ancienne, Contrôler un corbeau, Contrôler un serpent, Créer un Portail, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel.

La mort d'Hilda

Hilda est condamnée à mourir au cours du scénario. Une fois la vieille femme morte, son esprit s'engage dans une vaste campagne de revanche contre les investigateurs. De son vivant déjà, elle focalisait sur eux sa haine paranoïaque. Mais il serait tout de même préférable que vous vous arrangiez pour leur faire jouer un rôle indirect dans sa mort ; à charge pour vous d'apprécier leurs progrès et leur curiosité pour faire intervenir le décès au moment adéquat.

Peut-être qu'une vaine tentative d'engager la discussion avec la vieille dame débouche sur des accusations hargneuses et se termine dans un claquement de porte au nez des investigateurs. Avant de s'éloigner, ils entendent des bruits étranglés à travers

la porte verrouillée - Hilda est en train de s'étouffer. S'ils pénètrent dans l'appartement, ils la voient étendue par terre, portant ses mains à son cou, ses jambes agitées d'horribles spasmes. En dépit de tous les efforts entrepris pour la sauver, elle meurt d'une attaque cardiaque sans avoir repris connaissance.

Autre possibilité : au cas où les investigateurs s'introduisent nuitamment dans l'appartement d'Hilda, ils la trouvent endormie dans son lit, une grande poupée de porcelaine glissée sous son bras. Sans son maquillage et sa perruque, elle a simplement l'air d'une vieille femme fragile. Le bruit le plus léger la réveille et, surprise par des inconnus dans son sommeil, elle subit une attaque cardiaque qui s'avère fatale.

Quelles qu'en soient les circonstances, au moment précis de la mort d'Hilda, toutes les poupées de la maison s'animent et imitent ses derniers mouvements. Si sa bouche s'ouvre, celle de chaque poupée s'ouvre aussi ; son dernier râle est repris par plusieurs dizaines de bouches en porcelaine. Après sa mort, les poupées redeviennent muettes. La perte de SAN est de 1/1D6 points.

L'appartement d'Hilda

Mis a part les dizaines de poupées complètes ou inachevées empilées un peu partout, on n'y découvre pas grand-chose qui fasse penser au surnaturel. Les poupées sont éparpillées au petit bonheur : têtes de porcelaine chauves aux orbites creuses, délicats petits bras blancs empilés comme les trophées d'un boucher pédophile, corps sans membres ni tête. Où qu'ils posent les yeux, les investigateurs croisent le regard fixe des poupées qui leur retournent leur plus charmant sourire. Malgré leurs tabliers cousus à la main et leurs robes de dentelle, elles ressemblent à une armée d'enfants exsangues qui n'attendent qu'un signal pour s'animer.

Tout est recouvert d'une fine couche de poussière blanche. Un jet de Géologie ou de Connaissance réussi permet de l'identifier comme de la poudre d'argile à porcelaine. Un four à céramique dans l'une des pièces confirme cette observation. Un investigateur qui soulève de la poussière en se déplaçant doit réussir un jet de CONx4 pour éviter d'être pris d'une violente quinte de toux.

Le petit appartement ne comporte que trois pièces. Il ne renferme rien de particulièrement intéressant sauf une poupée spéciale, dans la chambre.

La poupée

Elle a approximativement la taille d'un enfant et elle est posée sur le lit. Son visage est magnifiquement détaillé, avec beaucoup plus de finesse que celui des autres poupées. Il a de grands yeux bleus, de longues boucles blondes et des lèvres rouge vif parfaitement dessinées. Un examen attentif permet de remarquer que sa robe de dentelle est légèrement déchirée à l'ourlet. Un jet d'Idée réussi rappelle à la mémoire des investigateurs le morceau de dentelle trouvé dans la main du petit garçon mort noyé, ainsi que la fillette qu'ils ont vu courir après les enfants peu avant l'accident. Un second jet d'Idée réussi peut les amener à faire le lien entre la poupée et la mort de Clyde Beckford, en 1891.

La revanche d'Hilda

L'esprit malade d'Hilda cherche à se venger. Désormais coupé de son ancien corps de chair, il se fixe dans la poupée de porcelaine trouvée dans la chambre et se lance sur la piste des investigateurs, qu'il rend responsables de la mort de la vieille dame. Au cas où cette poupée est détruite, l'esprit s'incarne simplement dans une autre. Hilda a vendu des centaines de poupées à Arkham, Kingsport et dans toute la Nouvelle-Angleterre. Il est quasiment impossible de les détruire une à une. La poursuite s'engage.

Chez Hilda

Si les investigateurs s'introduisent dans la maison d'Hilda, peut-être pour y chercher une sorte de journal ou de carnet intime, la poupée maléfique les attend. L'empreinte de ses petits pieds est clairement visible dans la poussière qui couvre le sol. Cachée au milieu des dizaines d'autres poupées répandues dans l'appartement, elle jaillit soudain comme un diable sortant de sa boîte et leur saute à la gorge.

Hilda dispose d'une multitude d'outils tranchants et les sacs de poudre d'argile peuvent, s'ils éclatent, fournir d'excellents écrans de fumée. Elle tente aussi de pousser un investigateur imprudent dans le four à céramique, où il trouve une mort lente et particulièrement horrible.

Dans la rue

Quand ils sont dans la rue, les investigateurs sont très vulnérables. Hilda peut jaillir tout d'un coup d'entre les jambes d'un adulte, leur donner quelques coups de couteau et disparaître comme elle est venue avant qu'ils aient le temps de réagir.

Chez les investigateurs

Au milieu de la nuit, un jet d'Écouter réussi réveille un investigateur qui perçoit un bruit de verre brisé suivi d'un trottinement léger. Hilda a fracassé une vitre pour s'introduire dans la maison. Si le jet d'Écouter est un échec, l'investigateur est réveillé par le contact glacial des mains de porcelaine se refermant sur sa gorge.

De toute façon, les investigateurs sont confrontés à la menace d'un ennemi minuscule mais mortel introduit dans leur intérieur douillet. Hilda peut se cacher n'importe où : sous le lit, derrière le divan, dans les placards, en haut des garde-meubles ou encore sous l'escalier...



La poupée maléfique

HILDA, poupée vivante

FOR 16	CON 7	TAI 3	INT 3	POU 20
DEX 18	APP 10	PV 5	Déplacement 9	

Armes : Couteau de boucher 45%, 1D6 ; Griffures 50%, 1D4 ; Étranglement 50%, 1D3 par round (FOR contre FOR pour se dégager).

Malgré toute sa férocité, l'esprit d'Hilda oublie qu'il occupe à présent un corps de porcelaine très fragile et qu'il suffit de quelques points de dommages pour le briser en morceaux. Une

Armes et tactiques

Les couteaux : Il existe tellement de ces petites choses tranchantes et brillantes pour planter, couper et lacérer les investigateurs - sans compter qu'on en trouve pratiquement n'importe où.

Le feu : Étant faite de porcelaine, Hilda la poupée ne craint pas la caresse des flammes. Ses cheveux et ses vêtements partent en fumée, mais sa silhouette noircie traverse le brasier avec un grand sourire sinistre. Elle n'a qu'à ouvrir le gaz en grand et attendre qu'un investigateur pénètre dans la pièce pour gratter une allumette.

Les farces : Comme tendre une corde en haut d'un escalier ou disposer une lourde poêle à frire en équilibre sur une porte entrebâillée.

La violence directe : Comme arracher les yeux des investigateurs en leur sautant dessus pendant leur sommeil.

fois détruite, la poupée pousse un cri de désespoir terrible qui diminue lentement comme un vent qui retombe. Mais le lendemain soir, l'esprit revient dans une nouvelle poupée pour reprendre sa vengeance interrompue.

Apaiser un esprit tourmenté

Bien que la destruction d'une simple poupée de porcelaine ne soit pas une tâche au-dessus des forces des investigateurs, ils comprennent rapidement que la solution est ailleurs, étant donné le nombre de poupées qu'on trouve dans la région. Une fois son corps d'emprunt détruit, l'esprit vengeur s'en procure immédiatement un autre.

Il y a deux façons de lui apporter la paix :

L'exorcisme

L'esprit peut être exorcisé par des méthodes traditionnelles. Il y a plusieurs prêtres catholiques à Arkham et il est possible de réclamer leur aide. L'esprit, piégé dans une poupée capturée par les investigateurs, doit alors subir le long processus de l'exorcisme. Le Gardien peut s'inspirer du film *L'Exorciste* pour décrire la séance. Les investigateurs qui assistent au rituel se voient infliger de légères pertes de SAN, mais gagnent également 1D8% en Occultisme.

L'exhumation

La deuxième solution est fournie par le serment prononcé à Split Rock. Hilda a juré de ne pas connaître la paix loin de son amour, Clyde Beckford. Or, ils ont été enterrés très loin l'un de l'autre. Hilda a été inhumée à Potter's Field, un terrain situé au nord de la ville. Clyde repose dans le caveau de famille des Beckford au cimetière de Christchurch, au sud de la ville. Redisposer les deux corps côte à côte procure l'apaisement à l'esprit d'Hilda.

Les investigateurs peuvent trouver cette solution par eux-mêmes, ou bien grâce à un jet d'Idée réussi. Rose Trois Chiens peut également leur glisser quelques suggestions dans ce sens. Jouer les goules à Potter's Field pour exhumer le corps pourrissant d'Hilda peut constituer en soi une aventure, entraînant pour le moins une légère perte de SAN. Et il faut encore rapporter le corps en ville et le glisser dans le caveau de famille des Beckford, évidemment fermé à clef. Les investigateurs sont constamment en danger d'être découverts et arrêtés.

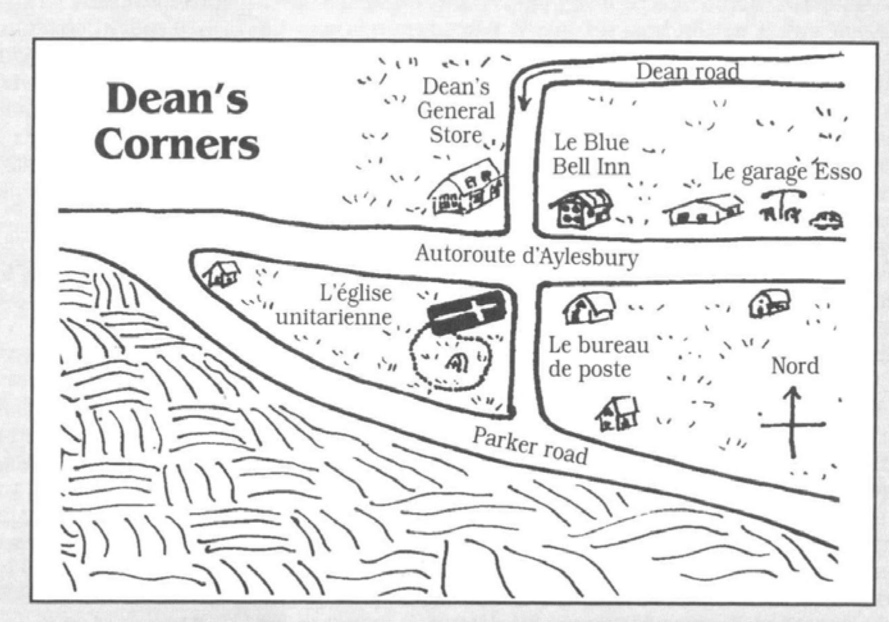
S'ils ont sympathisé avec Gerber Pender, le veilleur de nuit, sa coopération peut s'avérer précieuse. Vous pouvez aussi décider que l'esprit d'Hilda, se méprenant sur les intentions des investigateurs, déclenche un grand assaut final avec toutes ses poupées.

Récompense finale

Apporter la paix à l'esprit d'Hilda procure un certain soulagement aux investigateurs, qui reçoivent chacun 1D6+2 points de SAN.

Le village de Dean's Corners

Ce village fut fondé au début du XIXème siècle, environ à l'époque de l'achèvement de l'autoroute reliant Arkham à Aylesbury. Dean's Corners, ultime étape avant Aylesbury, accueillait alors les voyageurs affamés et fatigués. Aujourd'hui, peu de gens s'arrêtent à Dean's Corners pour y passer la nuit, mais le village reçoit encore quelques conducteurs en route pour Aylesbury.



Dean's General Store

Dirigé aujourd'hui par la famille Meacham, le magasin existe depuis 1846. A 56 ans, Ethel Meacham ouvre de 9 à 17 heures en semaine et de 10 à 13 heures le samedi. Sa clientèle est essentiellement constituée des habitants du village et il est bien approvisionné en conserves, outils et autres ustensiles. Le magasin sert également de dépôt de lait. Une fois par jour, un camion arrive d'Aylesbury pour passer prendre le lait des fermes environnantes.

Le garage Esso

Il appartient à Harry Barnes, qui vend de l'essence et répare les voitures, les tracteurs et les camions avec une compétence de 75%.

Le Blue Bell Inn

Cette auberge doublée d'un petit hôtel est dirigée par William et Catherine Miller, âgés de 31 et 30 ans. Ils ne sont arrivés à Dean's Corners que depuis cinq ans, ayant quitté Arkham avec leurs deux jeunes enfants pour racheter le Blue Bell. Le restaurant marche bien, servant aussi bien les gens des environs que les voyageurs de passage. Le deuxième étage abrite les appartements de la famille, mais il y a deux chambres au premier réservées aux clients. Bien que rarement demandées, elles sont propres et bien tenues.

Le bureau de poste

C'est le bâtiment le plus récent de Dean's Corners. Construit par le gouvernement fédéral, il dessert Dean's Corners et Jennings Township au sud de Miles Ridge. Le directeur de la poste est Ezra Dean, 60 ans, arrière-petit fils du fondateur de ce village.

L'église unitarienne

Construite en 1842, cette charmante église en bois est de style géorgien tardif. C'est un lieu de réunion pour tous les habitants du village. Le pasteur est un homme de 44 ans dénommé Herman Giles.



Vallée supérieure du Miskatonic :

Le veilleur dans la vallée

Où certaines légendes indiennes parlant d'une victoire remportée contre des forces maléfiques se révèlent un peu présomptueuses.

Ce scénario se déroule très haut dans la vallée du fleuve Miskatonic, aux alentours de Dunwich et de Dean's Corners. Il prend place à la fin de l'été ou au début de l'automne. Vous pouvez modifier les dates à condition de ne pas oublier qu'à partir de novembre, le sol gelé rend les fouilles pratiquement impossibles.

Informations pour le gardien

Il y a plus de dix mille ans, avant même l'arrivée des Indiens, deux membres de la race astrale des Lloigors découvrirent l'un des nombreux "nœuds de pouvoir" de la vallée du Miskatonic. Ils se fixèrent à cet endroit, baignant dans l'énergie astrale concentrée par le nœud. Par la suite, quand l'homme vint s'établir dans cette vallée, une petite tribu indienne tomba sous l'influence des Lloigors.

Les Anakokes, c'était leur nom, firent longtemps la guerre aux tribus voisines, sacrifiant les prisonniers aux "esprits" du tertre. Leur contact prolongé avec les Lloigors causa leur dégénérescence et provoqua même quelques grotesques mutations.

Les autres tribus indiennes des environs finirent par former une alliance pour anéantir ce culte maléfique. Ces tribus, parmi lesquelles se trouvaient les Massachusetts et les Penacook, prirent d'assaut le village des Anakokes et massacrèrent ses occupants. Les rares survivants se réfugièrent sur leur tertre sacré, leurs agresseurs sur les talons, pour y livrer leur dernier combat. Malgré le secours d'un des Lloigors, qui avait pris la forme physique d'une sorte de crapaud géant, les Anakokes furent exterminés jusqu'au dernier. Même le terrible Lloigor périt sous les coups furieux des guerriers, tandis que son frère demeurait invisible.

Les assaillants enfouirent les corps de leurs victimes au sommet du tertre, avec le corps monstrueux de la chose-crapaud qu'ils avaient tuée. Des pierres furent érigées pour prévenir du danger et le cours du fleuve fut détourné, inondant les lieux, venant isoler et recouvrir la majeure partie du tertre.

Le second Lloigor vivait toujours et continuait à hanter les alentours du nœud de pouvoir. D'autres gens vinrent dans la région, des Indiens d'abord, et ensuite des hommes blancs, mais aucun ne restait bien longtemps. Les Calban, une famille d'immigrants, se fixèrent sur les lieux et tombèrent sous l'influence maligne du Lloigor. Des bruits divers se répandirent à leur propos, parlant de cruauté, de bestialité et de rapports incestueux. Tout s'acheva par une nuit tragique de 1921 où, pris d'une rage meurtrière provoquée par le Lloigor, Jesse Calban massacra sa mère, son père et ses deux frères, avant de se perdre dans les bois pour y mourir. A cette époque, le Miskatonic avait réintégré son cours original, ne laissant qu'un marais peu profond autour du tertre presque entièrement dégagé.

Aujourd'hui

Le village incendié des Anakokes et le tertre ont été récemment mis à jour par un groupe d'archéologues financés par le Cercle de Recherche Amérindienne de Boston (C.R.A.B.). Des volontaires de l'université Miskatonic d'Arkham sont également impliqués dans l'entreprise. Un vieil Indien nommé Quiskamohan s'élève contre les fouilles, prétendant qu'il s'agit d'une terre tabou qui ne doit pas être profanée.

Sans tenir compte de ses protestations, les archéologues poursuivent le travail et déterrent bientôt les ossements des anciens adorateurs des Lloigors. D'autres ossements mystérieux, fragments du squelette de la créature, sont également découverts.

Pendant ce temps, le Lloigor survivant reste invisible, observant les intrus, jouant avec eux et sapant leur énergie (Points de Magie) pendant leur sommeil. Les pannes incompréhensibles se multiplient sur le chantier et les incidents deviennent monnaie courante. Mais les fouilles continuent et commencent à provoquer l'irritation du Lloigor, qui redouble d'efforts pour chasser les archéologues loin de son antre.

Introduire les investigateurs

Non seulement vous devez amener les investigateurs à visiter le tertre, mais encore faut-il vous assurer qu'ils auront de bonnes raisons d'y rester, même quand les attaques du Lloigor se feront de plus en plus précises. Le scénario fournit quelques suggestions pour cela. Une fois sur le site, les investigateurs sont invités à se joindre aux archéologues en tant que volontaires. La paye est mince, mais les personnages font une croix en face de leurs compétences d'Archéologie et d'Anthropologie pour chaque semaine de 30-40 heures passée à travailler sur le site.

Un ami dans le besoin

Cette approche suppose que l'un des investigateurs au moins soit en relation avec un professeur de l'université Miskatonic. Cet ami doit s'absenter pour un colloque et leur demande de porter à sa place quelques livres et autres papiers à un de ses collègues. L'homme se trouve sur un chantier de fouilles à côté de l'autoroute d'Aylesbury, à environ 50 kilomètres au nord-ouest d'Arkham (cette demande peut éventuellement se changer en *ordre* émanant d'un supérieur, c'est à vous de voir).

Si les investigateurs acceptent, l'universitaire leur confie un gros paquet de soixante centimètres de côté, soigneusement enveloppé, et des indications hâtivement griffonnées pour se rendre sur le site. Le paquet doit être remis au professeur Elliot Mills, qui dirige le chantier. Un jet d'Histoire,

Le Cercle de Recherches Amérindiennes de Boston (C.R.A.B.)



Cet organisme finance le chantier de fouilles actuellement en cours dans la vallée du Miskatonic. Ses membres sont principalement des passionnés d'histoire indienne locale, amateurs ou professionnels, ainsi qu'un certain nombre de représentants de la haute société de Boston. Le siège du cercle est à Cambridge, Massachusetts, dans les locaux somptueux de Young Mansion, à quelques pâtés de maisons du campus d'Harvard. Les étages inférieurs du bâtiment sont occupés par une grande salle de réunion, par une impressionnante collection d'objets d'art et d'artefacts indiens de la Nouvelle-Angleterre, et par la bibliothèque - la meilleure de tout l'État pour ce qui touche aux Indiens. Quelques artefacts de valeur sont exposés dans les étages supérieurs, mais on y trouve essentiellement les bureaux et les dossiers de l'organisme.

La cotisation annuelle de 40 dollars donne accès à la bibliothèque et aux archives. Les membres ne paient que demi tarif pour assister aux conférences financées par le C.R.A.B. Ils ajoutent également 15% à leur Crédit quand ils s'adressent à un autre membre ou à un contributeur. Il y a 5% de chances qu'un homme d'affaires d'Arkham ou de Boston soit membre, contributeur ou sympathisant du C.R.A.B.

Les principaux administrateurs du cercle sont le président John Read, un notable à qui les connaissances universitaires font défaut, et le vice-président Elliot Mills, professeur d'histoire américaine à l'université Miskatonic et spécialiste de l'anthropologie indienne. Si les investigateurs se rendent à Young Mansion pour se renseigner sur les fouilles, Raines, le concierge, leur indique le bureau de John Read, à condition qu'ils parviennent à l'impressionner par un jet de Crédit, de Persuasion, d'Histoire, d'Anthropologie ou d'Archéologie réussi. Read a 20% de chances d'être dans son bureau durant la journée. Quant au vice-président Mills, chargé du projet, il est plus facile de le rencontrer sur le chantier.

Le président John Read

Read est un homme grand et athlétique, toujours maître de lui et de son entourage, avec une tendance à dominer la conversation. Il possède plusieurs immeubles à Boston et aux alentours, et sa famille est l'une des plus anciennes et des plus réputées de la ville. Le cercle est une de ses œuvres de bienfaisance, fondé en partie par sa famille il y a près de 25 ans. Bien que ses connaissances concernant les Indiens soient plutôt maigres, il gère les affaires de l'organisme avec la même compétence que pour ses intérêts financiers.

Read laisse la supervision quotidienne du chantier au professeur Mills, mais il se rend fréquemment sur le site, surtout pendant les week-ends et les vacances. Il se fait habituellement accompagner d'un ou deux associés très distingués et profite de l'occasion pour chasser dans la région.

En réalité, le financement des fouilles n'est pas dû autant à une question de curiosité intellectuelle qu'à une volonté d'alimenter la collection d'artefacts indiens de Young Mansion. Seule la présence permanente de représentants de l'université et d'étudiants garantit encore le sérieux des recherches.

Une divergence fondamentale oppose les deux hommes, Mills souhaitant cataloguer soigneusement chaque découverte pour l'étudier à l'université Miskatonic, Read réclamant constamment qu'on lui envoie les plus belles pièces au siège de l'organisme.

Read se montre tout disposé à parler en détails du projet avec des connaisseurs, particulièrement s'ils ont l'air de généreux donateurs. Il invite les investigateurs à se rendre sur le site et peut même leur suggérer d'y travailler quelques jours.

d'Archéologie, d'Anthropologie, ou d'EDUx1 réussi rappelle qu'il s'agit d'un professeur d'histoire américaine à l'université Miskatonic, spécialisé dans l'étude des Indiens de la Nouvelle-Angleterre.

La mission

S'il y a des journalistes ou des écrivains parmi les investigateurs, un journal ou un magazine peut leur commander un papier sur le tertre et le C.R.A.B. Pour écrire le genre d'article de fond réclamé par l'éditeur, ils doivent passer une bonne dizaine de jours sur le site.

Les volontaires

Les investigateurs entendent parler du chantier de fouilles par un ami ou un collègue et ils apprennent qu'on engage des volontaires. Le C.R.A.B. propose un salaire de 1 dollar par jour, mais logé, nourri, et avec l'opportunité de participer à une exploration scientifique.

Le site

L'essentiel du scénario se déroule à 56 kilomètres au nord-ouest d'Arkham, juste à côté de l'autoroute d'Aylesbury longeant le fleuve Miskatonic. Située à quelques kilomètres au sud-ouest de Dunwich, l'agglomération la plus proche est Dean's Corners, à l'endroit où Dean Road vient rejoindre l'autoroute.

Se rendre sur le chantier

La voiture est le moyen le plus commode, mais il y a également un bus qui relie Arkham à Aylesbury tous les lundi, mercredi et vendredi. Quittant Arkham à 10 heures 30, il arrive à Dean's Corners à 13 heures 15. Si on le lui demande, le conducteur accepte de laisser descendre des passagers quelques kilomètres avant, près du chantier de fouilles. En voiture, il faut environ deux heures pour couvrir le trajet. De nuit ou par temps pluvieux, c'est un peu plus long.

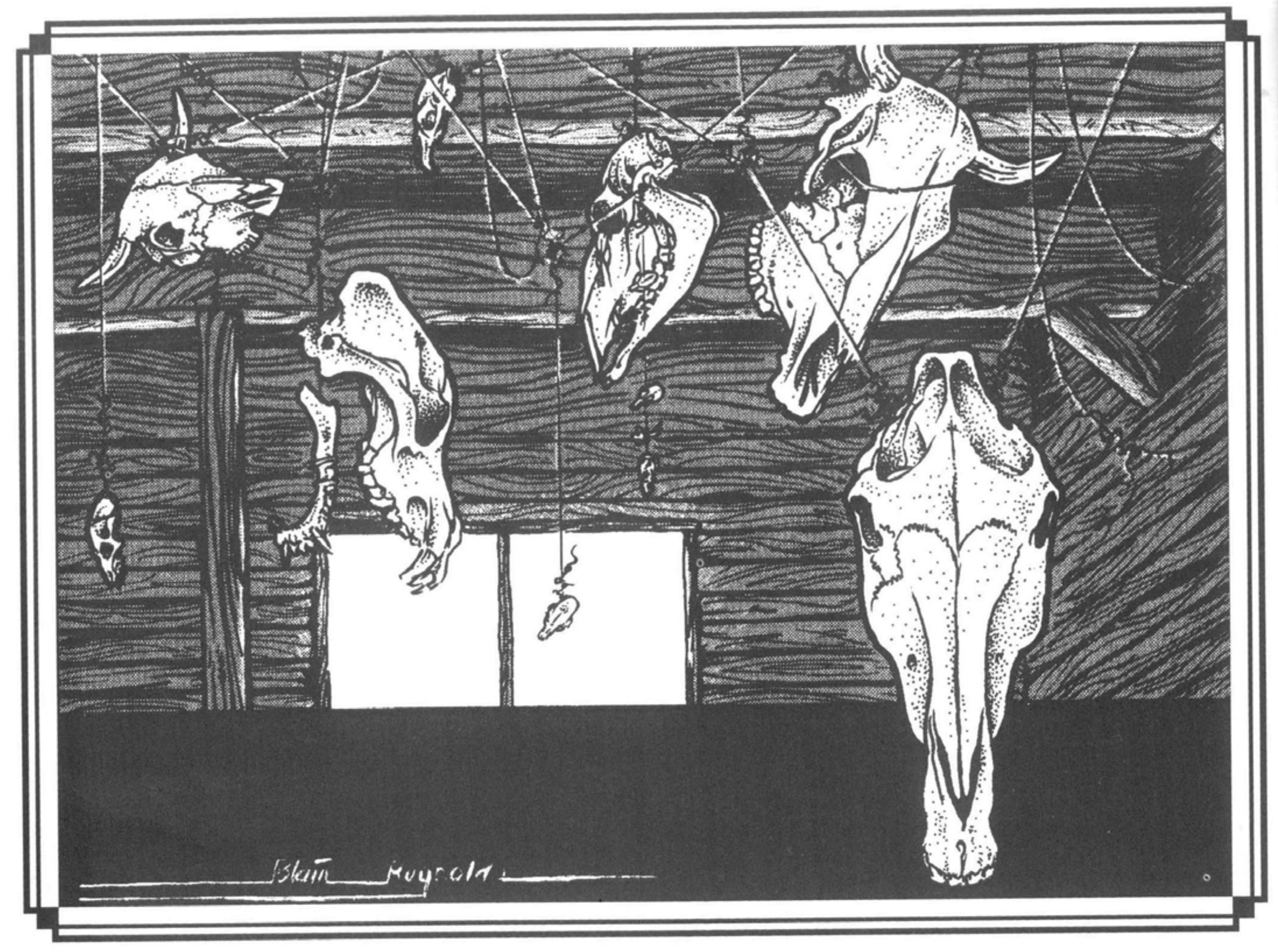
En remontant par l'autoroute vers le nord-ouest, les investigateurs s'enfoncent dans une région de collines et de forêts de plus en plus désolée. Autour du site, les fermes sont rares, éloignées les unes des autres, et celles qu'on aperçoit de l'autoroute sont en mauvais état, sales et d'une ancienneté incroyable. Beaucoup sont abandonnées et tombent en ruines, les autres abritent des gens furtifs et maussades qui jettent un regard sinistre aux étrangers de passage. Le trafic est très fluide sur l'autoroute.

Les environs

Les routes qui partent de l'autoroute sont mal entretenues et semées de nids-de-poule. La réussite d'un jet de Conduire Automobile est nécessaire pour éviter un incident. On risque par exemple de s'embourber, de devoir s'arrêter pour dégager un obstacle qui bloque le passage, ou de crever un pneu. Ces incidents entraînent généralement un retard d'une quinzaine de minutes. En cas de maladresse (96-00) , le délai est plus important, dû à un moteur qui chauffe ou à une collision avec un arbre ou un animal.

Les panneaux indicateurs

Des panneaux fléchés de rouge portant le sigle du C.R.A.B jalonnent le chemin qui mène au site. Ils ont été placés à l'intention des visiteurs et d'éventuels volontaires. Si les investigateurs s'y fient, il faudrait vraiment qu'ils ratent leur jet d'Idée pour s'égarer.



Vision macabre dans la grange abandonnée

Les fermes abandonnées

Au nombre de quatre, elles ont été désertées à la fin du XIXème siècle. Bâtiments et granges tombent en ruines, et il ne reste plus que quelques vitres brisées, quelques portes à moitié sorties de leurs gonds, des champs retournés à l'état sauvage et des pompes rongées par la rouille. Les noms portés sur le plan sont ceux des derniers propriétaires connus.

La ferme Calban est intéressante à cause de la réputation de ses anciens habitants, tous morts depuis huit ans. Parmi les ruines, celles de l'étable contient de nombreux ossements animaux, y compris des crânes de vaches, de chiens, d'écureuils et autres, suspendus au plafond. Découvrir cette collection morbide coûte 0/1 point de SAN.

La ferme de Billy Brown

Une des dernières habitées de la région, la ferme de Billy Brown est encore bien entretenue. Le vieux Billy a 70 ans et vit avec sa femme Netty. Ils ont quelques vaches et quelques poules. Billy est un peu lent à comprendre, mais il se montre amical envers les étrangers. Ayant vécu ici depuis sa plus tendre enfance, il connaît une foule d'histoires sur la famille Calban et sur le tertre près du fleuve. Respectant les anciennes croyances indiennes, le vieux Billy reste à l'écart du tertre.

La ferme d'Increase Norton

A première vue, cette ferme minuscule semble abandonnée, mais ceux qui s'en approchent sont rudement pris à parti par un grand vieillard barbu brandissant un fusil à canon double. Le fusil n'est pas chargé, et si les visiteurs réussissent un jet de Baratin ou de Persuasion, le vieil homme devient amical et tout disposé à bavarder.

Âgé de 84 ans, Increase est un peu dérangé mais, comme Billy Brown, il connaît toutes les histoires concernant le tertre et les Calban. Il raconte aux visiteurs que s'ils veulent rencontrer le fantôme de Jesse Calban, ils le trouveront à minuit, au croisement du chemin qui mène à la ferme Calban et du chemin "principal". Il les avertit toutefois qu'il faudrait être fou pour vouloir rencontrer Jesse, "passqu'il trimbale encore c'te hache avec quoi l'a trucidé sa mère, son père et ses deux frères."

La ferme de Robert Hutchins

La ferme Hutchins est en bon état. Bob Hutchins y vit en compagnie de sa femme Agatha et de leurs enfants Walt, Annie et Amelia. Les Hutchins sont originaires de Dunwich, ils se montrent taciturnes et peu loquaces. Un cousin de Robert possédait autrefois une ferme sur l'autre berge du fleuve, mais il l'a rapidement abandonnée. Les Hutchins ne sont pas des gens liants, et les investigateurs n'en tirent pas grand-chose.

Les ponts dangereux

Ces deux ponts décrépits présentent un risque certain. Le pont couvert enjambant le ruisseau qui part du marais est le moins solide des deux. Il oscille et craque de façon inquiétante quand on le passe en voiture. Sur un jet de Chance raté, la structure infestée de chauve-souris s'écroule d'un bloc au fond du ruisseau bourbeux, infligeant 1D6 points de dommages aux occupants de la voiture. Remarquons que les ouvriers du chantier garent prudemment leurs véhicules sur le côté de la route, juste avant le pont.

L'autre pont dangereux franchit le Miskatonic. Son tablier en bois repose sur des piles de pierre, et il n'a que 1% de chances de s'écrouler (00 sur 1D100). Au cas où cela se produit, les

une partie de la vallée du Miskatonic

Ferme Robert Hutchins
Ancienne ferme Hutchins
Le Miskatonic
Ancienne ferme Calban
Vers Dean's Corner 2 miles
Village Anakoke partiellement excavé
Ancienne digue
Le tertre
Le Camp
Pont
Pont effondré
Pont dangereux
Panneaux du C.R.A.B.
Autoroute d'Aylesbury
Ancienne ferme Russel
Nord
Ancienne ferme Dixon
Ancienne ferme Wright
Ferme Increase Norton
Ferme Billy Brown
Vers Arkham 35 miles

occupants de la voiture reçoivent 1D6+1 points de dommages, et ceux qui tombent à l'eau doivent réussir deux jets de Nager pour regagner la rive sains et saufs. Selon la voiture, ils doivent aussi effectuer un jet de DEXx5 pour s'en dégager. Un véhicule qui tombe de ce pont est irrécupérable.

Les ponts en ruines

Ces deux ponts sont écroulés. Un conducteur roulant à vive allure sans connaître le chemin doit réussir un jet de Conduire Automobile s'il veut éviter de se retrouver au fond du ruisseau. De nuit, son pourcentage est diminué de moitié. Ces ponts peuvent s'avérer particulièrement dangereux pour des investigateurs terrorisés fuyant les lieux sans demander leur reste.

La vielle digue

Un certain nombre de grandes pierres régulières et de troncs pourris s'entassent sur chaque berge à cet endroit. On peut également apercevoir d'autres pierres similaires gisant au fond du fleuve. Les archéologues en ont déduit avec justesse qu'il s'agissait des vestiges d'une ancienne digue, construite jadis par les Indiens pour détourner une partie du fleuve vers le marais.

Le site du village Anakoke

Il est situé à quatre cents mètres à l'ouest du chemin. Un jet de Trouver Objet Caché réussi permet de localiser le sentier suivi par les membres de l'équipe de fouilles pour parvenir sur le site. Récemment exploré, l'endroit est aujourd'hui négligé au profit du tertre, où se concentrent les recherches.

Dans une grande clairière, plusieurs puits carrés ont été creusés. Chacun mesure entre cinq et six mètres de large, pour une profondeur de un à trois mètres. Les excavations montrent une couche de cendres tassées à cinquante centimètres de profondeur, identifiables par un jet d'Archéologie ou de Géologie réussi. La réussite d'un second jet d'Archéologie ou d'un jet d'Idée à demi pourcentage permet de deviner que ces cendres proviennent d'un village entièrement détruit par le feu.



La statuette Anakoke carbonisée

Les membres du chantier de fouilles



Le professeur Elliot Mills

Professeur Elliot Mills, directeur du chantier

Le professeur Mills est un homme de taille moyenne, athlétique, avec des cheveux brun-roux et une moustache. Il porte des lunettes cerclées de fer qu'il retire fréquemment pour les essuyer, c'est un tic nerveux. Son tempérament égal cache un réel enthousiasme pour l'histoire et la culture indiennes.

Mills n'a jamais été marié. Il travaille à l'université Miskatonic depuis bientôt dix ans, donnant des cours d'histoire américaine et d'archéologie pour la haute société. Il préfère cependant le travail sur le terrain et c'est pour cela qu'il a bondi sur ce projet du C.R.A.B. Il en est membre depuis vingt ans, vice-président depuis dix ans. Il est souvent en désaccord avec le président John Read sur des questions telles que les droits des Indiens et le respect des lieux sacrés ; il le considère comme un pirate de l'histoire, et non comme un véritable savant.

Mills ne croit pas aux dieux ni aux esprits des Amérindiens, mais il respecte leurs croyances. Scientifique dans l'âme, il prête peu d'attention aux histoires de revenants qui circulent sur le tertre, pas plus qu'il ne croit à cette légende parlant d'un grand "esprit-crapaud" tué jadis en ces lieux. Quand on commence à exhumer des ossements inconnus, il change de ton.

Dans ses rapports avec les autres membres de l'équipe, Mills apprécie surtout l'enthousiasme et la compétence de Mildred Cunnigham ; il nie absolument la tendresse de ses sentiments pour elle. Il a suffisamment confiance en Stephen Francks pour lui confier le chantier quand il s'absente et, bien qu'il ait de la sympathie pour Alice Donlevy, la présence continuelle de son imbécile d'amoureux, Will Abner, ne laisse pas de l'agacer. Il n'a aucune opinion positive ou négative sur George Hanshaw, Dalton Keir ou Priscilla Keir.



Stephen Franks

Stephen Francks, assistant

Garçon discret, Stephen Francks est un peu empâté et plutôt pâle. Il a des cheveux blonds, gras et courts, et porte des lunettes cerclées de fer. Étudiant diplômé, c'est un oiseau de nuit qui aime travailler tard et se coucher longtemps après minuit. Archéologue passionné, il seconde efficacement le professeur Mills, caressant l'espoir de diriger un jour ses propres chantiers.

Francks est un solitaire qui dort dans une tente individuelle. Son caractère, ses promenades nocturnes autour du camp et sur le tertre, peuvent provoquer les soupçons des investigateurs.

Il conserve un fusil dans sa tente, pour éloigner les animaux sauvages. Il ne croit pas aux histoires locales sur les revenants mais, par la suite, les événements le trouvent divisé entre la peur des fantômes et l'excitation de la découverte.



Jim Penahac

Jim Penahac, Indien

Jim est un sang-mêlé au teint mat et aux longs cheveux noirs. Grand, fort et robuste, il peut se montrer étonnamment expansif, surtout quand il a bu. Il fume des cigarettes quand il peut s'en offrir, ou quand il peut en soutirer aux autres.

Partagé entre deux cultures, il cherche à se faire accepter par les Blancs. En conséquence, il s'est engagé à guider les équipes du cercle sur différents sites indiens de la vallée du Miskatonic. Il éprouve une certaine culpabilité à trahir ainsi les lieux sacrés, mais pense que si les Blancs peuvent étudier la culture et le patrimoine de son peuple, ils parviendront à une meilleur compréhension de l'Homme Rouge. Il espère que les esprits qu'il dérange comprennent ses motifs et lui pardonnent. Il croit dur comme fer à toutes les histoires de fantômes et d'esprits-crapauds, mais sera choqué de les découvrir si malveillants.

Il passe le plus clair de son temps à pêcher et à se promener sur la rive nord du fleuve. A l'occasion, il fait de l'auto-stop jusqu'à Dean's Corners pour en rapporter du whisky ou des cigarettes.



Mildred Cunningham

Mildred Cunnigham, veuve désœuvrée

Mildred Cunnigham est une femme brune qui n'est pas dénuée d'un certain charme. Si on considère l'importance de l'héritage laissé par son mari, elle est loin d'être l'aristocrate hautaine à laquelle on pourrait s'attendre.

Mildred est membre du C.R.A.B. depuis la mort de son mari, il y a six ans, et elle se passionne pour l'histoire, l'archéologie et la culture indienne. C'est avec une grande excitation qu'elle participe à ce chantier de fouilles, où elle accompagne le professeur Mills en permanence. Une amitié solide s'est formée entre elle et les deux autres femmes de l'équipe, Alice Donlevy et Priscilla Keir.

Elle ne croit pas aux histoires qui circulent sur le tertre, mais elle respecte les croyances des Indiens et se garde bien d'être ironique ou condescendante. Elle comprend et admire les sacrifices consentis par Jim Penahac en leur montrant les lieux sacrés de son peuple.

Mildred est une femme courageuse qui ne se laisse pas facilement impressionner. Elle est l'une des dernières à quitter le site et peut même prêter main-forte aux investigateurs ou au professeur Mills pour vaincre l'esprit du tertre.

Un investigateur effectuant une fouille approfondie du site découvre, en réussissant un jet de Trouver Objet Caché à demi pourcentage, une petite statuette carbonisée grosse comme le poing d'un homme, incrustée dans l'argile. La statuette, passée inaperçue des autres membres de l'équipe, ressemble à une sorte de crapaud, mais avec une queue et un genre de moustaches ou de tentacules autour de la gueule. Un jet d'Archéologie réussi l'authentifie comme étant d'origine indienne, remontant peut-être à plus de 600 ans. Aucun jet d'Anthropologie ou d'Occultisme réussi ne permet d'identifier la créature, ce qui confirme son étrangeté. Voir la statuette provoque une perte de 0/1 point de SAN. Il n'y a rien d'autre à découvrir sur le site.

Le camp

Le camp des archéologues consiste en quatre tentes pour les membres de l'équipe, une tente pour les fournitures et le

C.R.A.B. / Université Miskatonic



Alice Donlevy

Alice Donlevy, étudiante en histoire

Étudiante à Miskatonic, Alice Donlevy est une jolie petite blonde au sourire enjôleur. Bien qu'elle soit intelligente et appliquée (elle étudie pour devenir comptable) , elle donne aux investigateurs l'impression d'être très superficielle. Elle perd rarement son temps avec ceux qu'elle juge dénués de charme ou de culture. Elle vit à Dorothy Upham Hall.

Alice a découvert la culture indienne locale en suivant les cours d'histoire américaine du professeur Mills, pour lequel elle a une grande admiration. Son petit ami Will Abner, qui s'intéresse bien davantage à elle qu'à de vieux ossements, l'accompagne généralement sur le chantier. S'il n'en a pas le temps, il lui prête sa torpédo. Alice est l'une des premières à déserter le site quand les choses tournent à l'étrange.



Will Abner

Will Abner, champion d'athlétisme

Will Abner est un pseudo-étudiant imbu de lui-même, vedette de l'équipe universitaire d'athlétisme. Grand, souple et musclé, avec des cheveux bruns taillés court, il porte un éternel chandail de sport. Il ne manque jamais une occasion de vanter ses prouesses athlétiques ou de raconter ses exploits d'ivrogne dès qu'il croit avoir trouvé un auditoire attentif. C'est un magnifique sprinter et il participe aussi aux compétitions de saut en hauteur. Ce n'est pas un idiot, simplement un étudiant dissipé. Il suit les mêmes cours de comptabilité et d'histoire américaine que sa petite amie Alice Donlevy, et il fait montre d'une jalousie féroce. Malgré ses airs conquérants, il y a peu de chance qu'il porte la main sur qui que ce soit.

Il n'est pas le bienvenu sur le chantier, et seuls Alice et l'opportuniste Dalton Keir s'entendent bien avec lui. Il n'aime pas Francks et fait de l'assistant joufflu la cible privilégiée de ses railleries. Il traite l'Indien Jim Penahac comme s'il s'agissait d'un serviteur et se plaît à considérer George Hanshaw comme un "chien en laisse". La complicité amoureuse qui s'installe entre le professeur Mills et Mildred Cunningham (ou "M'man") l'amuse énormément.

Quand le surnaturel se profile autour du site, Will reste à l'écart et fait tout son possible pour encourager Alice à l'imiter.

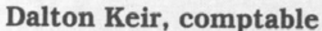
George Hanshaw, procureur

Hanshaw a le crâne dégarni et porte de grosses lunettes. Il lui manque le bras gauche à partir du coude, arraché par un éclat d'obus pendant la Grande Guerre. Il est devenu membre du C.R.A.B. tout de suite après la guerre. Il ne cherchait d'abord qu'une simple excuse pour fuir le domicile conjugal et son épouse tyrannique, mais il s'est pris d'intérêt pour le sujet et il est devenu l'un des membres les plus actifs du cercle.

Il s'entend avec presque tout le monde sur le chantier, particulièrement avec le professeur Mills et Mildred Cunningham. Il n'apprécie pas tellement Dalton Keir ou Will Abner, dont la présence est motivée par d'autres raisons que les siennes. Il adore discuter avec Jim Penahac et on les voit souvent ensemble. Le président John Read lui rappelle trop les manières étouffantes de son épouse et il s'arrange généralement pour disparaître quand Read vient visiter le chantier.

George n'est pas superstitieux pour un sou. Il continue à venir sur le chantier quoi qu'il puisse advenir.

George Hanshaw



Dalton Keir, comptable

Keir est un homme jeune, brun, grand et mince, qui ne brille pas par son intelligence mais qui possède un indiscutable sens des affaires. Il a laissé sa femme l'inscrire au C.R.A.B. pour rencontrer des gens riches et influents. Les fouilles ne l'intéressent pas beaucoup, mais il emporte toujours son fusil, au cas où le président John Read se montrerait et lui proposerait une partie de chasse. A ses yeux, Jim Penahac n'est qu'un Indien pouilleux parmi d'autres.



Dalton Keir



Priscilla Keir, secrétaire

Priscilla a une longue chevelure rousse et des taches de rousseur. Bien qu'assez mignonne, elle est timide et s'habille sans aucune recherche. Elle s'est inscrite au C.R.A.B. pendant sa dernière année de comptabilité à Boston. Elle s'intéresse aux Indiens et possède plusieurs artefacts dans sa maison de Boston. Priscilla aime beaucoup le professeur Mills et elle apprécierait bien de pouvoir s'inscrire à quelques-uns de ses cours.

Les Keir sont facilement effarouchés par les fantômes. Ils ne viennent pratiquement que le week-end de toute façon, et toujours ensemble : Priscilla ne conduit pas et Dalton se fait toujours prier pour venir.



Priscilla Keir

Les statistiques de ces personnages se trouvent pages 60-61.

matériel, une grande tente servant de laboratoire et de bibliothèque, et une sorte d'appentis où dort Jim Penahac.

L'appentis de Jim Penahac

C'est un abri de branchages recouvert d'une bâche, tout juste assez grand pour qu'une personne puisse y dormir. Jim cache une bouteille de whisky sous son sac de couchage. Hormis ses habits de rechange et les affaires qu'il porte sur lui, il ne possède rien.

La tente du professeur Mills

Assez grande pour accueillir confortablement deux ou trois personnes, elle n'est occupée que par le professeur et son équipement. On y trouve un lit de camp militaire, une valise avec des vêtements de rechange, une petite table et un fauteuil pliants. Une mallette verrouillée renferme son journal, un revolver calibre 38 et des munitions. Un dictaphone à piles est posé sur la table, à côté de plusieurs travaux de références sur les Indiens. Le professeur Mills s'en sert pour enregistrer ses notes.

Le Veilleur... note n° 1

extrait de Les Indiens de la vallée du Miskatonic par Morris Wheaton

"Topanek Sam, mon guide Wampanoag, était habituellement un homme fiable et il m'avait conduit à plusieurs reprises dans les terres désolées au-delà d'Arkham. Mais cette fois-là, il me fallut insister longtemps avant qu'il n'accepte de m'indiquer l'emplacement du fameux tertre. J'avais entendu dire qu'il se trouvait très haut dans la vallée, à quelque distance du village de Dunwich, juste au nord du fleuve Miskatonic. Sam ne voulait pas y aller, mais il finit par accepter de me guider, à condition de pouvoir rester à distance une fois sur place.

Il attendit donc au bord des marécages, pointant son doigt en direction du tertre, disant que je le reconnaîtrais quand je le verrais - et qu'il me faudrait alors être très prudent. Haussant les épaules, je poussais mon cheval le long de la berge.

Je n'avais pas parcouru cinq cents mètres que mon cheval fit un violent écart, me projetant au sol. Je restais étourdi pendant quelques minutes. Quand je pus enfin me relever, mon cheval n'était visible nulle part. Sans me laisser intimider, je continuais à pied et bientôt j'aperçus le tertre.

Aucune confusion n'était possible. Le monticule artificiel se dressait à plus de six mètres au-dessus des eaux, avec en son sommet une demi-douzaine de pierres lépreuses dressées comme des doigts. Je pataugeais vers l'île - située en plein milieu des marécages - et grimpais jusqu'en haut. C'est alors que j'éprouvais une chose étrange. J'avais le sentiment d'être observé. C'était une curieuse sensation, un genre de frisson qui vous court sur la nuque comme on lit dans les histoires de fantômes. Je ne suis pas d'ordinaire un homme crédule, mais pour une raison inconnue ce tertre me rendait nerveux.

Sam me rejoignit quelques minutes plus tard, tremblant de peur. Il avait vu mon cheval revenir sans moi et venait voir ce qui m'était arrivé. Soulagé de me trouver encore en vie, il insista néanmoins pour que nous partions immédiatement - menaçant de m'abandonner si je ne repartais pas avec lui. Nous partîmes donc, et ce n'est que plus tard, grâce à la complicité d'une bouteille de whisky, que je pus le convaincre de m'expliquer sa frayeur. L'histoire qu'il me raconta me fit froid dans le dos, mais je ne pouvais pas m'empêcher de vouloir retourner au tertre, peut-être pour y faire des fouilles et mettre à jour les mystères qu'il abritait. Voici le récit de Topanek Sam :"

[Viens ensuite la légende du tertre, telle qu'elle est racontée dans Le Veilleur... note n° 2 ; c'est la version connue de tous les savants).

Son journal expose son opinion sur le tertre, le chantier, les membres de l'équipe et sur les étranges phénomènes qui se manifestent plus tard dans le scénario. Un livre de Morris Wheaton, *Les Indiens de la vallée du Miskatonic*, peut retenir l'attention des investigateurs (voir **Le Veilleur... note n° 1**).

La tente des hommes

Elle renferme quatre lits de camp, mais peut en contenir jusqu'à six. C'est la tente de Will Abner, George Hanshaw et Dalton Keir quand ils sont présents sur le chantier. Ils y laissent leurs effets personnels, constitués pour l'essentiel de vêtements de rechange et d'ouvrages divers. Les investigateurs qui restent dormir sont installés dans cette tente.

La tente de Stephen Francks

De même taille que celle du professeur Mills, elle aussi n'accueille qu'une seule personne. Soigneusement rangée, elle contient un lit de camp, une table et une chaise. Francks garde son fusil calibre 22 sous son lit. Ses carnets de notes sont classés sur la table, avec quelques livres d'archéologie. Vous pouvez les utiliser pour lancer des investigateurs indiscrets sur de vraies ou de fausses pistes.

La tente-laboratoire

C'est la plus grande du camp. Elle sert à la fois de laborat re et de bibliothèque. Plusieurs tables pliantes croulent so les ouvrages de références et les piles de notes cataloguant s gneusement chaque découverte. D'autres tables sont occupe par les découvertes en question. Au début du scénario, les sp cimens disposés sur les tables sont les "pierres de garde" tro vées autour du tertre (voir plus bas) , des haches et d pointes de flèches. Par la suite, les squelettes des Anakok sont reconstitués sur ces tables. Les investigateurs qui trouvent plus de place dans la tente des hommes peuvent pa ser la nuit ici.

La tente des fournitures

On y trouve tout le matériel utilisé sur le chantier : sa casiers, outils (marteaux, pioches, pelles, brosses, tam barres à mines, hachettes, haches, etc.) , projecteurs, batter de rechange, aliments en conserves, ustensiles de cuisine, co vertures supplémentaires, trousse à pharmacie, bottes caoutchouc, un peu de bois de charpente, bâches imp méables, allumettes, lampes à pétrole et deux bidons de ké sène de quatre litres. Une longue boîte métallique cachée pr de la porte (réussir un jet de Trouver Objet Caché pour découvrir) renferme un fusil de chasse à deux canons calibre 12 et une boîte de cartouches. Seuls le professeur M et Stephen Francks savent qu'il est là. Il ne doit servir qu cas d'urgence.

La tente des femmes

Elle est identique à celle des hommes. Mildred Cunnigha Alice Donlevy et Priscilla Keir se la partagent quand elles so sur le chantier. C'est là que dorment éventuellement les inv tigatrices.

Le feu de camps

Il est entretenu pratiquement vingt-quatre heures s vingt-quatre. Il sert à cuisiner et aussi à chasser le froid petit matin. On le laisse généralement retomber autour minuit, quand les derniers membres de l'équipe vont coucher. Chaque jour, Mills ou Francks désigne un hom pour la corvée de bois. Eux-mêmes le sont, comme l autres.

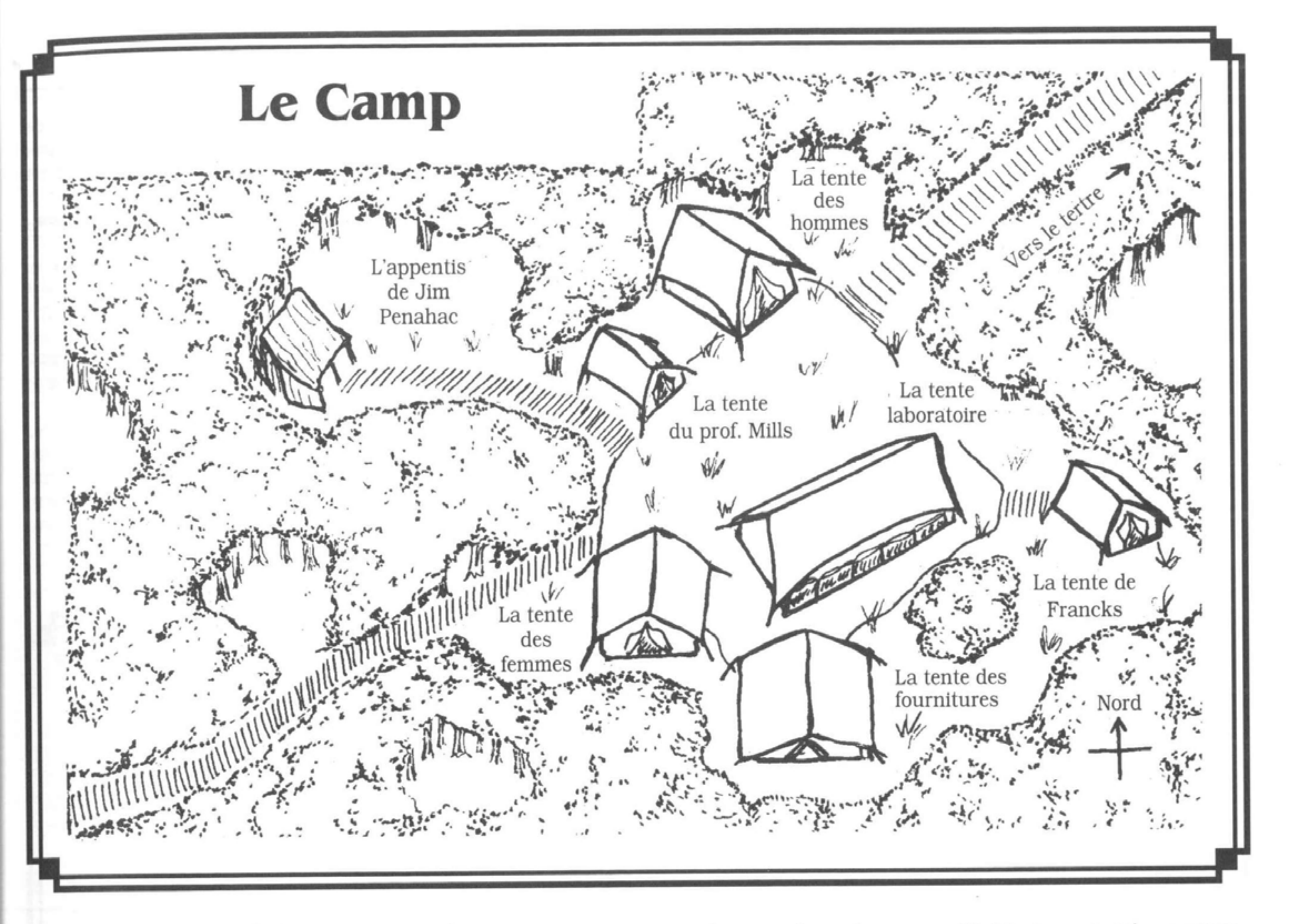
La section *Légendes locales* détaille certaines histoires q l'on peut glaner dans les environs. La section *Le cours des é nements* décrit la progression des fouilles.

Le tertre

Il se dresse à 250 mètres du camp des archéologue Mesurant 12 mètres de long sur 8 dans sa plus grande l geur, il s'agit en fait d'une petite île de terre ferme au be milieu d'un marécage. Curieusement, on n'y rencontre aucu forme de vie animale ou végétale. Les archéologues o construit un pont de fortune entre les broussailles et l roseaux, en posant des planches sur des rondins. Sel l'endroit, on a de l'eau jusqu'aux chevilles ou jusqu'à la poi ne. S'il y a du courant, il est très paresseux.

Les pierres de garde

Les seuls éléments remarquables du tertre sont les se pierres de forme irrégulière disposées à son sommet. El mesurent entre trente centimètres et un mètre cinquante haut, la plus grosse faisant soixante centimètres de diamèt Ces pierres sont presque toutes du granit ou du grès, usé p le temps et les intempéries. Selon Jim (et plus ta Quiskamohan) , elles ont été laissées là par les Indiens po avertir qu'il s'agissait d'un lieu interdit. En passant un jour deux à étudier le tertre et l'ancienne digue, les investigateu qui réussissent un jet de Géologie ou d'Archéologie sur l deux sites peuvent affirmer qu'ils ont approximativement même âge (600 ans) , ce qui corrobore les légendes.



Les effets magnétiques du tertre

S'il réussit un jet d'Idée, le professeur Mills prévient les investigateurs de laisser leurs montres au camp avant de se rendre sur le tertre. Il s'y trouve en effet un mystérieux champ magnétique qui dérègle aussi bien les montres que les projecteurs ou les appareils photographiques. Toute personne emportant un objet de ce genre sur le tertre doit réussir un jet de Chance, sans quoi il tombe en panne : les montres s'arrêtent, les projecteurs s'éteignent, les photographies sont floues, etc. En cas d'échec critique (96-00) , la panne provoquée par l'étrange flux magnétique est totalement irrémédiable.

La magie du tertre

Comme le Lloigor l'a découvert jadis, le tertre constitue une puissante source d'énergie. Il y stocke les Points de Magie qu'il soutire aux membres du chantier jusqu'au moment de s'en servir. Ces Points de Magie sont automatiquement utilisés par quiconque jette un sort à partir du tertre. Au maximum, le Lloigor peut stocker l'équivalent de son POUx3 en Points de Magie, utilisables dans un rayon de trois kilomètres autour du tertre.

Quand un sort (ou toute autre procédure magique utilisant des Points de Magie) est lancé à partir du tertre, celui-ci fournit la moitié des Points de Magie nécessaire. C'est peut-être bon à savoir pour les investigateurs. Malheureusement, le Lloigor sent aussitôt la variation des champs énergétiques du tertre et prend immédiatement les mesures de rétorsion qui s'imposent.

L'esprit du tertre

Le soi-disant esprit du tertre est un représentant de la race astrale des Lloigors. Il hante les environs depuis le jour où il a découvert le nœud de pouvoir avec son compagnon. Après l'extermination de ses adorateurs indiens dégénérés et la mort de son compagnon, il est resté sur les lieux, se nourrissant des énergies concentrées par le site. Au fil des siècles, il a joué avec les rares humains venus s'établir à proximité, empoisonnant leur âme, corrompant leur esprit, et faisant fuir la plupart d'entre eux.

Le Lloigor se cantonne sur la rive nord du fleuve, s'éloignant rarement à plus de trois kilomètres du tertre. Toute personne séjournant suffisamment longtemps sur son territoire est bientôt la cible de ses attaques insidieuses : drain des Points de Magie, manifestations télékinétiques, possession. Ses victimes finissent par sombrer dans le sadisme, le masochisme, la dépravation et la violence.

Les archéologues courent un grave danger. Le Lloigor leur draine des Points de Magie chaque nuit et les utilise contre eux par la suite. Au fil de la progression des fouilles, les attaques deviennent de plus en plus brutales et finissent par menacer directement leur vie.

Les statistiques fournies plus loin sont celles qu'on retrouve quelle que soit la forme prise par le Lloigor. La section *Le cours des événements* présente les statistiques de ses diverses formes physiques, ainsi que ses sorts et ses compétences. De plus amples informations sur les Lloigors sont fournies dans les règles de *l'Appel de Cthulhu*.

Légendes locales

Des investigateurs curieux voudront peut-être en apprendre davantage sur les autres légendes de la région. Il leur faut pour cela discuter avec les paysans des environs, ou consulter des ouvrages spécialisés, ou encore des journaux tels que l'*Aylesbury Transcript*. Quelle que soit la méthode finalement adoptée, il faut consacrer 2D3 heures pour apprendre chacun des récits détaillés plus bas. La réussite d'un jet de Bibliothèque est nécessaire pour avoir accès aux légendes écrites. Pour arracher les autres aux fermiers de la région, il suffit de réussir un jet de Marchandage, de Baratin, de Persuasion ou de Psychologie.

Les légendes du tertre

Les meilleures sources d'information à ce sujet sont les deux Indiens, Jim Penahac et Quiskamohan. La légende de base, qu'ils connaissent tous les deux, est reproduite dans **Le Veilleur... note n° 2**, page 54. Les parties entre crochets sont particulière à la version de Quiskamohan.

Une seconde source d'information se trouve dans un ouvrage de 1883 rédigé par Morris Wheaton et intitulé *Les Indiens de la vallée du Miskatonic*. Dans un récit étonnant, l'auteur raconte une brève visite au tertre à la fin des années 1870 (voir Le Veilleur... note n° 1). On trouve des exemplaires du livre de Wheaton dans les bibliothèques de l'université Miskatonic et du C.R.A.B.

Il y en a un dans le paquet remis au professeur Mills par les investigateurs. Il contient l'essentiel des informations présentées plus haut, ainsi que plusieurs récits troublants se déroulant en d'autres endroits de la vallée du Miskatonic. La lecture de ce livre rapporte 3% en Mythe de Cthulhu, pour un coût de 1D3 points de SAN. Il ne renferme aucun sort.

La légende des Calban

Joshua et Louisa Calban vinrent s'établir dans la vallée en 1903. Les habitants de la région connaissent bien les histoires qui courent à leur sujet. Au début, le couple semblait heureux dans sa petite ferme, puis Louisa tomba enceinte et, par la suite, ne sortit presque plus. Elle donna trois fils à Joshua : John, Jesse et Jack.

Les garçons ne reçurent aucune instruction scolaire et devinrent de vrais voyous, tirant sur le bétail et les animaux domestiques des autres fermes, se bagarrant avec les enfants du voisinage et agressant leurs voisines avec des intentions coupables. Peut-être pire encore, on racontait que les fils Calban avaient des relations incestueuses avec leur mère.

La situation se dénoua tragiquement un soir de 1921, après une sanglante dispute au sein de la famille. Les corps décomposés de Joshua, Louisa et de leurs fils John et Jack, furent découverts une semaine plus tard par des voisins. Ils avaient été sauvagement assassinés à coups de hache ; on ne retrouva aucune trace de Jesse Calban.

Les Indiens de la Nouvelle-Angleterre



Comme on le voit sur la carte, de nombreuses tribus indiennes vivaient autrefois dans le Massachusetts. Elles appartenaient toutes à la nation côtière des Algonquins et parlaient différents dialectes issus de l'Algonquin. Malgré leur langue commune, ces tribus se livraient des guerres fréquentes.

Les Algonquins de la côte (ou Algonkins) étaient plus sédentaires que leurs voisins du nord et de l'ouest. Peuple de chasseurs au même titre que les autres nations, ils étaient également cultivateurs, faisant pousser du blé et des légumes tels que la courge, les haricots et la citrouille. La pêche contribuait aussi à leur alimentation.

Les wigwams des Algonquins étaient faits de tiges pliées pour former l'armature d'un dôme, recouvertes de peaux ou d'écorces de bouleau. Un village pouvait abriter une centaine de ces huttes. Le tomahawk était leur arme favorite, avec l'arc et le casse-tête. Beaucoup de guerriers portaient des protections de bois et des boucliers en bois.

Les Indiens de la Nouvelle-Angleterre pensaient que les animaux avaient précédé l'homme sur terre et qu'ils avaient revêtu écailles, plumes et fourrures après son apparition. Les animaux pouvaient encore être aperçus sous leur forme humaine, mais uniquement par les meilleurs rêveurs. Les Indiens pensaient qu'ils pouvaient chasser et tuer les animaux parce que ceux-ci ne mouraient pas véritablement : leur esprit s'envolait, puis revenait sous une nouvelle forme. Mais pour cela, les ossements des animaux devaient être rapportés d'où ils venaient : les arêtes de poisson étaient rejetées à l'eau, les os des oiseaux étaient incinérés et regagnaient le ciel sous forme de fumée, quant à ceux des animaux terrestres, ils étaient soigneusement enterrés.

Ils furent les premiers à rencontrer les découvreurs du Nouveau Monde. L'arrivée de l'Homme Blanc sonna le glas des tribus, et même si les premiers contacts ne furent pas toujours hostiles, les conflits se multiplièrent rapidement. Le dernier grand soulèvement indien de la Nouvelle-Angleterre prit place en 1675-77. Il porte le nom de Guerre du Roi Philip, d'après le nom du fils de Massasoit, chef des Wanpanoags.

Le roi Philip s'opposa à l'implantation des Blancs et souleva une confédération de Wanpanoags, de Narragansetts et de Nipmets contre les populations du Massachusetts et de Rhode Island. Son alliance fut finalement battue. Des centaines de prisonniers enchaînés furent vendus comme esclaves aux tribus occidentales. Parmi eux se





trouvaient même des membres de tribus qui n'avaient pris aucune part à la guerre (notamment des Pennacooks, des Massachusetts et des Nashuas). Il convient d'observer que d'un côté comme de l'autre, on traita les prisonniers avec la même atrocité : la torture et le meurtre furent pratiqués par les Indiens comme par les Blancs, ces derniers adorant, notamment, arracher les membres de leurs prisonniers pour parader ensuite avec ces sinistres trophées. Dans les années 1920, il ne restait plus qu'une poignée d'Indiens de pure souche dans le Massachusetts, vivant pour la plupart dans les missions chrétiennes de la côte, telles que Gay Head, New Bedford et Mashpee.

Ces informations peuvent être obtenues par les investigateurs dans n'importe quelle bonne bibliothèque. Toutes les 1D3 heures passées à étudier le sujet donne 1D6-1 en Connaissance des Algonquins, jusqu'à un maximum de 20%.

D'après les rumeurs, Joshua Calban serait devenu jaloux des relations entre sa femme et ses trois fils. Dans la dispute qui se serait ensuivie, Jesse aurait empoigné une hache pour massacrer son père et ses frères. Sa mère aurait été tuée en essayant de l'arrêter. On suppose que Jesse Calban a fui hors des frontières de l'État.

Autres légendes

Vous pouvez introduire toutes les légendes de votre cru, même si elles n'ont pas de rapport avec le tertre. Le village de Dunwich a connu récemment des événements troublés, décrits dans "L'Abomination de Dunwich" , et les fermiers du coin peuvent en avoir entendu parler.

Les histoires suivantes sont liées aux actes du Lloigor :

Le bras de Ramey Hutchins

Cette histoire est bien connue, quoique la famille Hutchins refuse d'en parler. Dans les années 1840, Ramey Hutchins et sa famille vivaient un peu à l'est de leur ferme actuelle. Un jour, Ramey commença à se comporter bizarrement, se promenant au hasard comme s'il avait perdu la mémoire, négligeant sa ferme et son bétail.

Après une semaine, alors que son fils coupait du bois, Ramey vint le trouver avec des yeux hallucinés en lui montrant son bras. Le garçon ne vit rien de particulier, mais Ramey hurlait que "quelque chose poussait sur son bras." Il s'empara de la hache et amputa sa propre main au poignet. Il mourut peu de temps après, délirant jusqu'à son dernier souffle. Quelques semaines plus tard, la famille Hutchins déménageait.

Les chasseurs

Dans les années 1880, deux chasseurs de Dean's Corners poursuivaient un cerf qu'ils avaient blessé un peu plus tôt. En suivant sa piste sur plusieurs kilomètres, ils finirent par le rejoindre dans les collines bordant le fleuve Miskatonic. L'animal blessé jaillit soudain des fourrées et attaqua les chasseurs, éventrant l'un d'eux avec ses bois. Le second chasseur dut tirer à trois reprises avant de parvenir à l'abattre. Son compagnon mourut trois jours plus tard.

Les feux follets de l'autoroute

En 1919, un conducteur roulant de nuit sur l'autoroute d'Aylesbury aperçut une lumière fantomatique dans son rétroviseur. La lumière suivit la voiture pendant plus de deux kilomètres avant de disparaître subitement. Le conducteur manqua à plusieurs reprises avoir un accident, car la lumière était vraiment éblouissante et s'approchait parfois très près.

Le cours des événements

Cette partie décrit le déroulement du scénario depuis l'arrivée des investigateurs jusqu'à la confrontation finale avec le Lloigor. Les événements sont présentés dans un ordre approximativement chronologique, mais certaines attaques du Lloigor peuvent se répéter, ou s'enchaîner dans un ordre différent de celui proposé. La description de ces attaques vient compléter le paragraphe concernant L'esprit du tertre (voir page 49). Les deux premières se reproduisent plusieurs fois au cours du scénario. Pour vous éviter la peine de comptabiliser les Points de Magie du Lloigor, ne faites pas intervenir plus d'une attaque par jour. Un événement tous les un ou deux jours devrait suffire à rendre les investigateurs nerveux et irritables.

La tactique du Lloigor

Pour pouvoir parvenir à ses fins, le Lloigor doit drainer l'énergie des êtres intelligents. En dépensant un Point de Magie, il peut en soutirer 1D6 à une personne endormie. Les Points de Magie ainsi obtenus ne remplacent pas ceux qu'il dépense, mais sont stockés dans le nœud de pouvoir situé sous le tertre. Ces points restent à sa disposition jusqu'au moment de s'en servir.

Si le Lloigor draine tous les Points de Magie d'un individu, celui-ci s'affaiblit et, à la longue, risque d'en mourir. Pour chaque journée passée à 0 Points de Magie, la victime effectue un jet de CONx5. En cas de succès, sa faiblesse n'a pas de conséquences. En cas d'échec, elle perd un point de vie et, sur un résultat de 96-00, perd aussi un point de CON. Les blessures d'une personne dont les Points de Magie sont entièrement drainés chaque nuit ne guérissent pas. En d'autres termes, elle ne récupère pas de points de vie. En effectuant un jet de POUx1, la victime se rend compte que son état de fatigue n'est pas naturel et elle perd 0/1 point de SAN. Un signe des Anciens porté par un dormeur le protège du drainage de Points de Magie, mais le signale aussi à l'attention du Lloigor.

Au début, le Lloigor ne cherche pas à drainer intégralement une seule personne. En revanche, il draine chaque soir autant de Points de Magie que possible - sans menacer sérieusement la santé des victimes. Ayant un POU de 19, il peut faire dix-huit tentatives chaque soir, à condition qu'il n'ait pas utilisé de Points de Magie dans la journée. Par la suite, il peut choisir de drainer totalement un ou deux archéologues (probablement le professeur Mills ou un investigateur) pour essayer de leur faire peur.

Une alarme naturelle

A chaque fois que le Lloigor se prépare à faire appel à ses pouvoirs, les animaux sauvages des alentours deviennent silencieux. Les engoulevents et les autres oiseaux se taisent brusquement, ainsi que les grillons et les crapauds. Commencez par utiliser cet avertissement de façon discrète, en demandant aux investigateurs un jet d'Écouter pour qu'ils remarquent le silence mortel précédant chaque intervention du Lloigor. Au fil du scénario, ils deviendront plus attentifs à ces moments de silence et les utiliseront comme des signaux d'alerte naturels.

En arrivant sur le site

Après quelques heures de route et, peut-être, quelques difficultés à trouver leur chemin, les investigateurs découvrent trois automobiles (une vieille camionnette Ford A, une sedan de modèle récent et une torpédo rutilante) garées juste au nord-ouest du pont dangereux. Un panneau marqué C.R.A.B. indique l'autre côté du pont. Les investigateurs peuvent tenter de le passer en voiture, mais ils entendent alors des grincements inquiétants et courent le risque de voir le pont s'écrouler. Après le pont, un autre panneau désigne un sentier s'enfonçant vers l'est dans les collines. Il mène les investigateurs au camp, vide, mais d'où part un second sentier. Un jet d'Écouter réussi permet d'entendre un bruit de voix provenant de cette direction.

En suivant le sentier sur quelques centaines de mètres, les investigateurs parviennent au bord des marécages, d'où ils peuvent apercevoir les archéologues à l'œuvre sur le tertre. Sont présents, le professeur Mills, Stephen Francks, Jim Penahac, Mildred Cunnigham, Alice Donlevy et Will Abner. Le professeur et son assistant sont en train de transporter une des pierres de garde extraites du tertre. Penahac et Abner les suivent avec une autre pierre. Soudain, celle-ci fait un bruit léger et tombe en petits morceaux, à la grande stupéfaction des deux hommes. Frottant la poussière de ses vêtements, Will Abner injurie "ce foutu imbécile d'Injun" pour avoir lâché prise. Les autres membres de l'équipe lui adressent des regards noirs. Un jet de Trouver Objet Caché réussi indique aux investigateurs que la pierre n'est pas tombée, mais qu'elle s'est purement et simplement pulvérisée.

Une journée typique au chantier de fouille

L'organisation des fouilles est assez simple. Chaque jour, sur le tertre, les archéologues balaient et retirent délicatement quelques centimètres de terre. Cette terre est passée au crible pour en extraire d'éventuels ossements ou artefacts. Quelques fois, elle est tamisée avec un soin particulier. On la conserve ensuite dans des sacs et des barils le long de la berge, pour remettre le site en état après les fouilles - si le financement du C.R.A.B. l'autorise. Tout artefact découvert est catalogué avant d'être emporté à la tente-laboratoire pour y être examiné.

La constitution de l'équipe varie selon les jours. Les pourcentages fournis plus bas indiquent qui est présent un jour donné. Remarquez que Mills et Francks ne sont jamais absents tous les deux. Si les dés indiquent un tel résultat, choisissez-en un et dites qu'il est présent sur le chantier. Si John Read vient seul, c'est généralement pour une courte visite. S'il est avec des amis ou des associés, il part chasser toute la journée. Il ne s'intéresse qu'aux trouvailles majeures.

Professeur Mills : 65%

Stephen Francks : 75%

Jim Penahac : 95%

Mildred Cunnigham : 60%

Alice Donlevy : 01-35% accompagnée de **Wilson "Will" Abner** ; 36-40% seule.

George Hanshaw : 45%

Dalton et Priscilla Keir : 15% en semaine, 30% les week-ends.

Quiskamohan : 30%



John Read

John Read : 01-25% seul ; 26-50% accompagné d'1D3 compagnons de chasse, membres du petit cercle de ses amis de Boston.

Ces hommes bruyants et autoritaires n'ont aucun impact sur le déroulement du scénario, mais si les investigateurs s'intéressent à eux, considérez qu'ils s'appellent **Charles Hockliss** (grand, lourd, le crâne dégarni, jovial et tonitruant) , **Merle Casper** (taille moyenne, carrure imposante, lorgnons, vantard et ridicule) et **Richard Weller** (petit, bedonnant, parieur, très liant mais aussi très impoli).

Les investigateurs ont été aperçus à leur tour et le professeur Mills dépose son fardeau pour venir à leur rencontre. S'ils se présentent comme des reporters, journalistes ou écrivains en quête d'inspiration, Mills les présente à son équipe avant de les abreuver de détails sur les fouilles. S'ils souhaitent de plus amples informations, il leur suggère de se rendre au siège du C.R.A.B. à Boston. S'ils expriment enfin le désir de participer aux fouilles, et qu'ils semblent suffisamment sérieux, Mills les invite à rester.

Mills se montre moins réservé s'ils sont venus lui apporter ses livres. Il décrète une pause générale et toute l'équipe retourne au camp. Il parle des découvertes effectuées jusqu'ici : des fragments d'armes et d'ossements, rien de vraiment décisif. Emportant le paquet dans la tente-laboratoire, il l'ouvre devant les investigateurs. Il contient plusieurs ouvrages et monographies sur différents sujets, notamment sur l'histoire indienne locale, la géologie et les phénomènes magnétiques.

Mills est très reconnaissant aux investigateurs de s'êt dérangés et se fait un plaisir de répondre à toutes leurs que tions sur le chantier et sur les légendes du tertre. Il ne con prend pas l'effritement de la pierre de garde, mais il mentionn les étranges propriétés magnétiques du tertre en se demandan s'il n'y aurait pas lieu de rapprocher les deux phénomènes.

Si les investigateurs le désirent, le professeur Mills accep volontiers de consacrer le restant de sa journée à leur fai visiter le site et à discuter avec eux. En fin de journée, Ali Donlevy et Will Abner remontent dans leur voiture et rentre à Arkham. Stephen Francks traîne entre sa tente et le labora toire, tandis que Jim Penahac et Mildred Cunnigham prép rent le dîner. Le soir, Mildred et le professeur Mills repartent Boston et à Arkham, laissant Jim et Stephen Francks - peut-être les investigateurs - passer la nuit sur place.

Cette nuit-là, le Lloigor draine 1D6 Points de Magie à chaqu personne qui dort au camp.

Les visites de Quiskamohan

Quelques jours après l'arrivée des investigateurs, un visiteu fait son apparition. Il s'agit d'un vieil Indien Pennacook qui s présente sous le nom de Quiskamohan. Il vient avertir le Hommes Blancs qu'ils troublent un site très important, un lie où le mal fut jadis mis en sommeil.

Quiskamohan peut raconter la légende du tertre telle qu'ell est présentée dans **Le Veilleur... note n° 2**, page 54 (les pa ties entre crochets sont spécifiques à sa version). Si Mills es présent, il court chercher son dictaphone pour enregistre fébrilement cette version de la légende. S'il est absent et mis a courant par la suite, il donne des consignes à Stephen Franck pour qu'un enregistrement soit effectué lors de la prochain visite de l'Indien. Dans ce cas, voir le paragraphe *Un enregistrement inspiré*, ci-dessous.



Quiskamohan

Quiskamohan croit dur comme fer à la légende et désigne comme preuves la digue, le tertre et le village incendié. L'un des archéologues (Francks, Cunningham, Hanshaw ou Dalton Keir) émet la suggestion que la légende a peut-être été inventée pour expliquer l'existence de ces sites, et non l'inverse.

Mills, Cunningham et Jim Penahac considèrent Quiskamohan avec respect. Francks, Donlevy, Hanshaw et Priscilla Keir se montrent simplement polis avec lui, tandis que Will Abner et Dalton Keir méprisent (parfois ouvertement) le vieux "chef." Eux seuls sont suffisamment présomptueux pour s'adresser à l'Indien d'une manière aussi discourtoise.

Quiskamohan est grand et maigre, avec des cheveux gris qu lui tombent sur les épaules. Son visage buriné est creusé de rides profondes, son regard est empreint de sagesse et d'intelli gence. Souriant rarement, il est toujours sombre quand il es proche du tertre. Il se porte à merveille et se tient comme s'i avait vingt ans de moins qu'en réalité.

Quiskamohan habite à quelques kilomètres de là, dans une petite hutte près de Dean's Corners. Il vit de la chasse, comme ses ancêtres avant lui. Il vient d'habitude à pied jusqu'au chantier de fouilles, mais ne refuse pas de se faire raccompagner en voiture.

Un enregistrement inspiré

Si le récit du vieil Indien est enregistré, la bande réserve quelques surprises. En la repassant dans sa tente pour prendre des notes, le professeur Mills entend un étrange sifflement, un genre de murmure en fond sonore. Si les investigateurs se trouvent au camp, un jet d'Écouter réussi leur fait

Autres visiteurs du chantier

Les fouilles attirent quelque peu l'attention dans la région, et peut-être même au-delà.
Voici quelques visiteurs possibles :

Les frères Stubbs, Vernon et Norman

Ils habitent tous deux Dunwich. Ayant entendu parler des "arkiéologues" , ils viennent voir comment les choses se passent. Ce sont deux brutes épaisses qui s'adonnent au braconnage et à la distillerie clandestine. Ils ont leur fusil avec eux, ainsi que deux cruchons d'alcool maison qu'ils veulent revendre aux "gens de la ville" 2 dollars pièce. Si leur offre est déclinée, ils se désintéressent rapidement du chantier et ne tardent pas à s'en aller.

Norman Stubbs, 38 ans, grand frère

FOR 17	CON 15	TAI 17	INT 7	POU 6
DEX 11	APP 7	EDU 3	SAN 30	PV 16

Bonus aux Dommages : +1D6.
Armes : Coup de poing 85%, 1D3 ; Lutte 80% ; Coup de tête 80%, 1D4 ; Coup de pied 75%, 1D6 ; Fusil de chasse calibre 12 75%, 4D6 ; Gourdin 75%, 1D6.
Compétences : Biologie 20%, Suivre une piste 65%.

Vernon Stubbs, 35 ans, petit frère

FOR 17	CON 17	TAI 16	INT 8	POU 6
DEX 12	APP 8	EDU 4	SAN 28	PV 17

Bonus aux Dommages : +1D6.
Armes : Coup de poing 90%, 1D3 ; Lutte 85% ; Coup de tête 85%, 1D4 ; Coup de pied 85%, 1D6 ; Fusil de chasse calibre 12 70%, 4D6 ; Gourdin 75%, 1D6.
Compétences : Biologie 18%, Suivre une piste 70%.

Irène Place, 49 ans

Irene est un membre influant du culte secret des Croyants de Dunwich. Elle et son mari Joshua possèdent une petite ferme où ils élèvent des poules et des moutons.
Elle a la réputation de pouvoir lire l'avenir dans les entrailles des animaux tués d'une certaine manière. D'ordinaire, elle fait payer 1 dollar pour ses services, mais après sa dernière divination, elle a décidé de prévenir les archéologues qu'ils courent un grave danger. Elle est incapable d'être plus précise, mais elle a la conviction que la mort et le désastre planent au-dessus du chantier. Elle ne cherche pas à discuter ou à convaincre qui que ce soit, elle se contente de délivrer son funeste avertissement et de s'en aller.

Compétences : Médecine 85%, Pharmacologie 94%.
Sorts : Appeler l'Homme Cornu, Arrêt Cardiaque, Charmer un Animal, Contacter Nyarlathotep, Détecter les Enchantements, Détruire une Récolte, Entraver un Ennemi, Estropier un Animal, Guérison, Instiller la Peur, Mauvais Œil, Prédiction, Protection Magique, Vision Onirique, (voir *Retour à Dunwich* pour plus de détails sur ces sorts).

D'autres personnes peuvent s'intéresser aux fouilles, par exemple des envoyés de la presse locale, des médiums de Boston ou d'ailleurs hantés par des rêves concernant le tertre, ou même une équipe de photographes de la National Geographic Society de Washington D.C.

remarquer les bruits provenant de la tente du professeur. S'ils se rapprochent pour écouter, ces sons inexplicables et déconcertants leur font perdre 0/1 point de SAN. Mills prétend que son dictaphone doit mal fonctionner, mais la réussite d'un jet de Psychologie révèle qu'il est loin d'en être convaincu. Si personne d'autre que lui n'écoute l'enregistrement, Mills n'en parle pas mais décrit les sons dans son journal.

A son prochain saut en ville, Mills emporte son dictaphone pour le faire réviser, mais on lui répond que l'appareil fonctionne à la perfection. Dans le doute, il attribue ce mystère à l'influence magnétique du tertre. En réalité, les sons ont été provoqués par la présence invisible du Lloigor venu écouter le récit de Quiskamohan.

Les anciens squelettes

Cinq ou six jours après l'arrivée des investigateurs, après avoir enlevé les pierres de garde et tamisé près d'un mètre de terre, les archéologues mettent à jour les squelettes des Indiens massacrés. A vous de décider qui les découvre en premier, de toute façon d'autres ossements sont trouvés juste ensuite et tout au long de la journée. Les squelettes sont portés dans la tente-laboratoire pour être nettoyés et réassemblés. Ce soir, l'équipe célèbre joyeusement cette importante découverte.

Si le professeur Mills n'est pas présent lors de la découverte des ossements, quelqu'un est envoyé le chercher à Arkham. Il vient immédiatement et passe les jours suivants à superviser attentivement les fouilles.

La réussite d'un jet d'Archéologie ou à défaut d'un jet de Connaissance des Algonquins à demi pourcentage permet de faire remonter ces os (et les haches et pointes de flèches qui les accompagnent) à environ 600 ans. Cette date semble correspondre avec la mise en place des pierre de garde, la construction de la digue et l'incendie du village Anakoke.

Au fur et à mesure de l'avancement des fouilles, Francks et Mills passent de plus en plus de temps à travailler sur les squelettes. Il faut 3D8 heures et un jet d'Archéologie réussi pour assembler un squelette complet. Deux personnes travaillant sur le même squelette divisent le temps par deux ce qui multiplie les chances de réussir un jet d'Archéologie.

Après que deux squelettes ont été reconstruits, un jet d'Idée réussi permet de remarquer un détail bizarre concernant l'un d'eux : les trois premiers doigts de la main gauche ont été amputés à la première phalange. Les entailles sont parfaites - un travail d'une qualité exceptionnelle. Personne ne parvient à comprendre le comment ou le pourquoi de cette mutilation.

La reconstruction des spécimens suivants fait ressortir d'autres anomalies : étranges formations osseuses sur les crânes et les membres, mystérieuses amputations (doigts, orteils, parfois mêmes des membres entiers proprement élagués) , membres de taille ou de configuration différentes (par exemple une main comportant plus de doigts qu'une autre) , vestiges de membres atrophiés (main, pied ou avant-bras supplémentaire, etc.) et structure en forme de queue, généralement à la place d'un bras ou d'une main, mais poussant parfois sur une autre partie du corps. Là encore, aucun des archéologues ne peut fournir de théorie plausible expliquant ces difformités.

Voir les squelettes les plus hideusement déformés coûte 0/1D2 points de SAN. Si vous le souhaitez, un jet de Mythe de Cthulhu réussi permet aux investigateurs d'associer les déformations à certaines anomalies constatées chez les adorateurs des Lloigors.

Une fois complété, chaque squelette est photographié et dessiné, puis démonté, enveloppé, emballé et envoyé à l'université Miskatonic pour examen. A la suite de quoi, le professeur Mills reçoit des réclamations indignées du C.R.A.B. qui veut transférer les squelettes à Young Mansion, à Boston.

Après l'exhumation des squelettes, une nouvelle découverte capitale est faite sur le tertre. Il s'agit d'un grand os pelvien, très léger, provenant d'un animal. Un jet de Biologie réussi permet d'affirmer qu'il a appartenu à une créature amphibie de grande taille, inconnue jusqu'alors. D'autres os et fragments provenant du même spécimen sont encore déterrés, provoquant l'excitation et la frustration des archéologues : il en manque beaucoup trop pour pouvoir recomposer le squelette. Le professeur Mills s'interroge sur la légende du dieu-crapaud des Anakokes, mais il sait que cette découverte est trop fragmentaire pour prouver

Le Veilleur... note n° 2

La légende du tertre racontée par Quiskamohan :

Bien des neiges avant l'arrivée de l'Homme Blanc, quand notre peuple découvre cette terre, il trouve un gibier abondant, de l'eau et de la bonne terre, et des poissons en quantité. Les tribus s'installent ici pour y construire des villages. Ceux qui s'appellent les Anakokes viennent dans cette vallée et dressent leurs wigwams là-bas dans la forêt [il pointe le doigt en direction de l'est].

Les Anakokes ne sont pas seuls dans la vallée. Un esprit vit au nord de la rivière, un grand crapaud. Ils ne le voient jamais, sauf en rêve. Il leur enseigne des mauvaises choses, de la grande magie.

Comme les animaux malades-dans-leur-tête, les Anakokes ne tuent pas pour se nourrir, mais pour tuer. [S'ils ne font pas ces choses, le grand esprit-crapaud leur fait du mal, il les rend malades ou infirmes ou les change en hommes-animaux.] Ils attaquent les autres tribus, prennent les femmes, tuent et torturent les hommes.

D'abord, les autres tribus n'exercent pas de représailles - elles sont trop faibles et trop divisées. Mais bientôt elles pensent qu'ensemble, elles peuvent vaincre les Anakokes. [C'est bien avant l'arrivée de l'Homme Blanc. Vous voyez, il n'y a que les mauvais esprits comme les esprits-crapauds et les hommes blancs pour unir les tribus.] Les tribus se rassemblent au sud du fleuve et attaquent le village des Anakokes. Il y a plusieurs guerriers pour chaque guerrier Anakoke. Beaucoup d'Anakokes sont tués, mais d'autres fuient dans les collines, ici [il désigne le sol]. Les tribus les poursuivent pour les tuer tous. Les Anakokes viennent ici sur cette île dans la vallée [il désigne le tertre] et chantent des prières pour l'esprit-crapaud. Les autres tribus viennent et les attaquent.

Alors l'esprit-crapaud sort du tertre. [Il est si grand que dix hommes se tenant la main ne peuvent pas en faire le tour.] Le grand crapaud tue beaucoup de braves, ce jour-là [même parmi les Anakokes]. Mais d'autres les remplacent et bientôt tous les Anakokes sont morts et l'esprit-crapaud aussi. [Mais les braves ont peur et croient que l'esprit-crapaud vit encore sous forme d'esprit.] Ils rassemblent les corps des Anakokes, les empilent en haut du tertre avec le corps du crapaud et se dépêchent de tout enterrer avant la nuit. [Ils sentent toujours un esprit, mais il doit être trop faible pour les attaquer.] Enfin, ils apportent des pierres tirées du fleuve pour marquer le tertre, pour que les hommes évitent cet endroit.

Le soir ils reviennent au village des Anakokes et brûlent les corps et les wigwams. Ils brûlent tout et ne laissent rien debout, et ils n'emportent rien. Ensuite, ils coupent des arbres et charrient des pierres jusqu'au fleuve, et construisent une grande digue. Ils détournent le fleuve vers cette vallée, et le tertre est presque entièrement sous l'eau. C'est plus difficile de s'y rendre. Les choses restent ainsi pendant beaucoup de neiges, même après l'arrivée de l'Homme Blanc. Et puis le fleuve retourne dans son ancien lit, mais alors il n'y a plus assez de braves pour reconstruire la digue. Le tertre émerge hors de l'eau. [L'esprit-crapaud est toujours là, mais peut-être qu'il est faible ou qu'il se cache. Il joue avec les Hommes Blancs, comme il jouera avec vous si vous restez.]

quoi que ce soit. En tout cas, elle établit de façon indiscutable l'existence, il y a 600 ans, d'une gigantesque créature amphibie inconnue de la science.

La télékinésie

Le Lloigor emploie d'abord la télékinésie pour tenter d'effrayer les archéologues. Sur le tertre, il doit dépenser six Points de Magie pour créer un effet télékinétique de FOR 1. Au-delà, il doit dépenser dix Points de Magie pour parvenir au même résultat.

En termes de jeu, une FOR 1 suffit à détourner de petits objets tels que fusil, pelle, bâton de marche, canne à pêche, etc. Une FOR de 2 ou 3 est nécessaire pour renverser une caisse ou un piquet de tente, ou pour faire tomber un pistolet ou une lampe posé sur une table. Vous pouvez imaginer d'autres utilisations indirectes de ce pouvoir. Si le phénomène semble particulièrement déconcertant, il peut entraîner une perte de 0/1 point de SAN.

Le Lloigor peut aussi se livrer à des attaques directes, par exemple en poussant quelqu'un dans l'eau, ou en faisant bouger le bras d'une personne penchée sur une tâche délicate. Il doit, pour cela, opposer la FOR télékinétique de son attaque à la TAI, la DEX ou la FOR (selon les cas) de sa victime.

Par exemple, sur le tertre, le Lloigor dépense dix-huit Points de Magie, générant une FOR télékinétique de 3, que la magie du tertre vient doubler. Si cette FOR 6 est utilisée pour déséquilibrer une personne transportant une lourde caisse le long de la berge, elle est opposée à sa DEX. Si la personne n'est pas chargée, la FOR sera plutôt opposée à la TAI. Toute personne ayant subi une attaque télékinétique directe se rend compte que des forces étranges sont à l'œuvre, et perd 0/1D2 points de SAN.

Le Lloigor peut enfin créer un tourbillon télékinétique. Cela demande une FOR 3 pour soulever des papiers, une FOR 6 pour faire voler des os. Il dépense les Points de Magie nécessaires et envoie voltiger plusieurs petits objets pendant une dizaine de secondes. Ce tourbillon, jailli de nulle part, provoque une perte de 1/1D4 points de SAN et laisse un fouillis indescriptible derrière lui. L'effet est particulièrement saisissant dans la tente-laboratoire, en présence d'un ou deux témoins.

La chasse sauvage

Cet événement se déroule au cours d'une des parties de chasse du président du C.R.A.B., John Read. Vêtus d'élégants ensembles de chasse, fusil à l'épaule, Read et ses compagnons passent par le chantier de fouilles pour annoncer en riant leur intention de faire grimper le taux de mortalité du gibier de la région. Un investigateur qui réussit un jet de Crédit peut parvenir à intégrer leur petit groupe, mais les investigatrices ne sont pas admises.

Read et ses amis (dont Dalton Keir s'il est présent) s'enfoncent dans les marais au nord-est du tertre. Une demi-heure plus tard, les premiers coups de fusil se font entendre au loin. La chasse se déroule normalement pendant près d'une heure, chaque homme abattant un ou deux oiseaux ou lapins. Puis, l'un des compagnons de Read change brusquement de comportement. Un investigateur peut s'en apercevoir par un jet de Psychologie réussi. Le regard de l'homme devient vitreux et le voilà qui s'élance comme une flèche à travers les marais en criant qu'il a vu quelque chose.

Le chasseur ne dit pas ce qu'il a vu, mais il continue à le poursuivre dans les collines. Il s'arrête à l'occasion pour lâcher un coup de fusil mais ne ramasse pas ses prises. Ses rares pauses ne sont pas assez longues pour laisser les autres reprendre leur souffle. Il repart presque aussitôt en criant "Par ici !" et tire sur tout ce qui bouge, excepté ses compagnons.

Ce malheureux chasseur est possédé par le Lloigor (voir le paragraphe suivant *La possession*) qui l'utilise pour entraîner les autres dans une poursuite endiablée. Chaque participant à la chasse sauvage doit lancer 1D100. Si le résultat obtenu est supérieur à sa CONx5, il ne parvient plus à suivre et reste à la traîne. S'il est supérieur à sa DEXx5, il trébuche et perd un point de vie (ou 1D4 si le résultat est égal à 96-00). De plus, il perd 0/1D2 points de SAN.

Les chasseurs repassent à proximité du camp et du tertre. Les archéologues les aperçoivent, pataugeant vers le sud, le long de la berge. Ils ont l'air exténués mais continuent à courir, l'homme de tête tirant quelques coups de feu au petit bonheur sans s'arrêter.

Cette chasse de plusieurs kilomètres parcourus à un train d'enfer finit par s'achever. Le chasseur possédé est libéré par le Lloigor et s'effondre dans la boue, près du pont en ruines au sud du tertre. Sale, à bout de force, terrifié, il ne parvient pas à se rappeler ce qu'il pourchassait, par où il est passé, ni pourquoi cela semblait si important. Il insiste pour rentrer

immédiatement à Boston. Sa dignité - et sa santé mentale - en ont pris un coup, et on ne le revoit plus au chantier de fouilles.

La possession

Le Lloigor utilise ce sort dans l'événement décrit ci-dessus mais aussi en d'autres occasions. Il faut sept Points de Magie et une minute pour le lancer ; la cible doit se trouver à moins de dix mètres. En principe le lanceur du sort perd 1D10 points de SAN et sa cible 1D4 (voir plus bas). Il doit vaincre les Points de Magie de sa cible avec les siens propres. En cas de réussite, il occulte alors l'esprit de sa victime, dont il contrôle le corps à volonté. Il peut plonger dans son subconscient pour utiliser ses compétences, ses connaissances et son langage, mais pas ses sorts.

La durée de la possession est égal au POU du lanceur en minutes, et peut être prolongée à un coût de un Point de Magie par minute. Le possédé reprend conscience sans conserver un souvenir précis de ses actes.

La particularité du sort employé par le Lloigor est qu'il induit un sérieux désordre mental chez le possédé, résultat du contact avec l'horrible chose astrale. Au lieu de la perte normale de 1D4, la victime possédée par le Lloigor perd 1D6 points de SAN.

Le Lloigor peut employer ce sort contre les archéologues de différentes façons. De manière subtile, en envoyant la personne possédée - peut-être un investigateur - se perdre, de nuit, dans la nature. Ou bien en lui faisant voler ou saboter quelque chose d'important dans le laboratoire, ou même saccager toute la tente. La victime peut aussi être poussée à saboter les voitures, à en conduire une dans la rivière ou sur un des ponts à risque. Plus sérieusement, elle peut s'attaquer directement à un membre de l'équipe.

Un jet de Psychologie réussi permet de remarquer quelque chose d'anormal chez un individu possédé. Le Lloigor peut même choisir de dévoiler la possession, s'exprimant par la bouche de sa victime avec une voix étrange venue d'un autre monde. Les témoins d'un tel phénomène perdent 1/1D3 points de SAN.

Le feu follet

Le Lloigor peut créer une boule de lumière éclatante, d'un jaune maladif, grosse comme la tête d'un homme. Cela lui coûte trois Points de Magie et il peut maintenir la boule pendant une durée indéfinie.

Voici trois façons de faire intervenir le feu follet. Évitez de vous servir des deux dernières si vous souhaitez utiliser les événements décrits dans le paragraphe *Minuit à la ferme Calban*. Vous pouvez naturellement imaginer d'autres usages du feu follet.

Un membre de l'équipe, choisi au hasard, est réveillé par une lumière vive contre sa tente. En passant la tête à l'extérieur, il découvre une boule de lumière jaune qui sautille à travers le camp. Cette vision lui fait perdre 0/1 point de SAN. Quand un public suffisant s'est constitué, la boule de lumière s'éloigne silencieusement à travers le marais et flotte un instant au-dessus du tertre. Puis elle file vers le nord, le long de l'ancienne dérivation.

En première option, le feu follet cherche à entraîner les archéologues dans le marais. Il se dirige au-dessus de l'endroit le plus profond du ruisseau bourbeux et oscille doucement de bas en haut, comme pour indiquer quelque chose qui serait caché là. Il s'éteint quand un imprudent, croyant s'avancer dans la vase, perd brusquement pied dans un trou de trois mètres de fond. Il faut réussir un jet de Nager pour regagner la berge.

En seconde option, la lumière guide les curieux directement vers la source du ruisseau, au nord du tertre. Arrivée à proximité de la source, elle s'arrête au-dessus de la berge et oscille, là encore, de haut en bas. Sous la boule, caché dans les racines boueuses d'un arbre, se trouve un cadavre d'homme presque entièrement décomposé (perte de 1/1D3 points de SAN).

Sur le cadavre, les investigateurs découvrent une vieille hache rouillée et une chemise en lambeaux. L'étiquette cousue dans le col indique "Jesse". Ceux qui connaissent l'histoire des Calban comprennent probablement qu'il s'agit du corps de Jesse Calban. S'ils n'y pensent pas tout seuls, accordez-leur un jet d'Idée.

La troisième option est semblable à la seconde, sauf que la lumière disparaît avant que les investigateurs aient pu examiner le corps. Quelques secondes plus tard, dans un bruit affreux d'ossements qui s'entrechoquent, le cadavre animé magiquement par le Lloigor s'arrache à la boue et se jette sur les investigateurs. Ses statistiques sont fournies au paragraphe *Minuit à la ferme Calban*.

Les ossements

Cet événement implique une horrible manifestation physique du Lloigor. Il se déroule dans la tente-laboratoire, de préférence en présence d'une ou deux personnes. Le Lloigor dépense treize Points de Magie et anime l'un des squelettes réassemblés.

Le squelette peut se contenter d'effrayer les archéologues ou se jeter sur eux pour tenter de les tuer. S'il est détruit, le Lloigor lui-même n'est pas affecté, car il ne fait qu'animer une forme préexistante. Il peut relâcher son emprise sur cette forme à tout moment, et c'est ce qu'il fait après la mort de ses victimes ou sa propre destruction. Une fois abandonné par le Lloigor, le squelette s'écroule sur le sol en une pluie d'ossements disloqués.

Pour attaquer, le squelette utilise ses deux mains griffues ou tente de mordre. Si une main touche, il s'accroche et inflige un point de dommage à chaque round. Il ajoute également 10% à ses chances de toucher avec l'autre main. Une fois les deux mains plantées, pour deux points de dommages par round, il dévore le visage de sa victime hurlante, lui infligeant 1D3 points de dommages supplémentaires. Un jet de FOR contre FOR permet au malheureux de se dégager de l'étreinte du mort-vivant.

SQUELETTE RECONSTITUÉ

FOR 11	TAI 13	INT 22	POU 19
DEX 10	PV *Spécial*		

Armes : Griffes x2 50%, 1D4 chacune ; Morsure 40%, 1D3.

Armure : Le squelette n'encaisse pas les dommages comme d'ordinaire, mais chaque coup a une chance de le détruire. Cette chance est égale au montant des dommages infligés x4. Avec les armes qui empalent, ce pourcentage est divisé par deux. Par exemple, un coup de hache qui inflige huit points de dommages a 32% de chances de réduire le squelette en miettes. Mais une balle de pistolet qui fait dix points de dommages n'a que 20% de chances d'y parvenir. Les coups insuffisants pour détruire le squelette le laissent virtuellement intact.

Sorts : C'est peu probable, mais le squelette animé par le Lloigor peut utiliser la Torture ou la Télékinésie.

Perte de SAN : 1/1D6 points.

Minuit à la ferme Calban

Si les investigateurs décident de vérifier les dires d'Increase Norton à propos des Calban, le Lloigor se fait un plaisir de les satisfaire. Aux alentours de minuit, alors qu'ils attendent à proximité de la ferme, un silence mortel se fait brusquement dans les bois. Après un moment, un jet d'Écouter réussi permet d'entendre des bruits de pas provenant du chemin qui mène à la ferme. Surgissant des ténèbres, une silhouette ravagée, atrocement décharnée, se dirige vers eux - le squelette dégoûtant de boue de Jesse Calban, des roseaux coincés dans ses os et sa hache rouillée entre les mains.



Cette manifestation physique, comparable au squelette animé décrit plus haut, nécessite quinze Points de Magie de la part du Lloigor. Elle attaque à coups de hache jusqu'à sa destruction complète.

CADAVRE DÉCOMPOSÉ DE JESSE CALBAN

FOR 13	TAI 15	INT 22	POU 19
DEX 10	PV *Spécial*		

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Hache 50%, 1D8+2.

Armure : Voir précédente description.

Sorts : Télékinésie, Torture*.

Perte de SAN : 1/1D6+1 points.

* Le Lloigor peut utiliser ce sort pour manifester son animosité envers un individu précis, ou simplement pour terroriser une personne au hasard. Un investigateur particulièrement téméraire ou fanfaron (et tout personnage au comportement similaire, tels que Will Abner, Dalton Keir ou John Read, pour ne pas les citer) en est la cible privilégiée.

Crémation spontanée

C'est l'une des plus mortelles attaques du Lloigor, et elle ne devrait pas être utilisée avant le point culminant du scénario. Le Lloigor choisit l'un des personnages les plus populaires ou les plus dangereux pour lui. Le professeur Mills, Stephen Francks, Mildred Cunningham, John Read, Quiskamohan ou n'importe quel investigateur sont les cibles les plus probables. La victime doit se trouver sur le tertre ou juste à côté pour que cette attaque puisse être employée.

Le Lloigor commence par dépenser vingt Points de Magie, dont la moitié fournie par le tertre. En un round, la victime sent ses cheveux se dresser sur sa nuque comme sous l'effet de l'électricité statique. La température de son corps s'élève doucement. Le round suivant, ses vêtements commencent à fumer et les objets de métal ou de plastique qu'elle porte deviennent brûlants ; elle perd 1D3 points de dommages.

A ce stade, la victime peut encore sauver sa vie en fuyant hors de portée du sort. Si elle se trouve au sommet du tertre, elle est perdue, elle n'a pas le temps de s'éloigner suffisamment. A partir du troisième round, sa chair commence à se consumer et ses vêtements prennent feu. Toute personne qui entre en contact avec elle se brûle gravement (1D3 points de dommages). Au quatrième round, des flammes jaillissent de sa bouche et de ses yeux, elle s'écroule au sol, son corps noirci agité de tressaillements. Après six rounds, tout ce qui reste d'elle est un amas de chair bouillonnante et d'os carbonisés.

Une fois le sort mis en œuvre, la victime a peu d'espoir d'en réchapper. Ce n'est pas l'eau qui peut la sauver ; même immergé, le corps continue à rôtir. Toute personne assistant à cette mort atroce perd 1/1D6+1 points de SAN. Ceux qui découvrent les restes calcinés de la victime ne perdent que 1/1D4+1 points de SAN. Si la victime est assez chanceuse pour parvenir à fuir la zone d'effet du sort avant qu'il ne soit trop tard, l'émotion violente qu'elle éprouve lui fait perdre 0/1D3 points de SAN.

Si cet événement se produit, le professeur Mills (ou Stephen Francks) renonce à continuer les fouilles, convaincu cette fois que la légende de l'esprit du tertre est bien fondée. Si le Gardien le souhaite, les volontaires (ou les investigateurs) peuvent voter la poursuite du chantier. Quelle que soit l'issue de la discussion, le Lloigor peut continuer ses attaques - peut-être même pendant que les archéologues lèvent le camp.

Le Vampire Stellaire

Le Lloigor peut invoquer un Vampire Stellaire en se servant d'une variante du sort normal mais, comme précédemment, il garde cette attaque pour la dernière partie du scénario. L'invocation se déroule la nuit et se manifeste d'abord par une lueur fantomatique émanant du tertre et des eaux environnantes. Les personnes qui veillent à l'extérieur de leur tente voient la lumière croître et décroître pendant presque une heure, tandis qu'un silence mortel s'abat sur les marais. Puis la lumière s'éteint et un vent violent et glacé se lève pour annoncer l'arrivée de l'invisible monstre.

Le Vampire Stellaire choisit une victime au hasard et ne l'abandonne qu'après avoir perdu au moins la moitié de ses points de vie.



L'attaque des ossements

LE VAMPIRE STELLAIRE INVOQUE

FOR 29	CON 14	TAI 26	INT 9	POU 12
DEX 8	PV 20	Déplacement 6/9 en volant		

Armes : 1D4 Serres 45%, 1D6+2D6 ; Morsure 75%, 1D6 points de FOR par round.

Armure : 4 points de peau épaisse, plus invisibilité (voir livre de règles).

Sorts : Aucun.

Perte de SAN : 1/1D10 points.

Le Vampire Stellaire attaque avec 1D4 serres, emportant sa victime hurlante dans les airs. Ses suçoirs s'attachent à elle et lui sucent le sang à un rythme d'1D6 points de FOR par round. Le sang absorbé par la créature la rend visible, et les investigateurs distinguent une masse rosée, bouffie et obscène de tentacules, de serres et de suçoirs hérissés de crocs. Le corps de la victime blanchit, sa chair se flétrit tandis que son sang et ses fluides vitaux sont rapidement ingérés par le monstre. Quand la FOR de la victime atteint 0, le Vampire Stellaire l'abandonne et bondit vers les étoiles.

L'implosion

Il arrive un moment où le Lloigor se lasse de jouer avec les archéologues. A moins qu'ils n'aient provoqué sa colère en prenant des mesures pour se protéger. Il attend donc que plusieurs membres de l'équipe soient présents sur le tertre pour déclencher une forte implosion détruisant tout et tout le monde jusqu'aux berges de l'ancienne dérivation. Les archéologues sont peut-être en train de remballer le matériel laissé sur le tertre, à moins qu'ils ne rebouchent le chantier. Si c'est nécessaire, le Lloigor prend possession d'un personnage (voir plus haut) et s'en sert pour attirer les autres sur le tertre. Considérez que l'implosion vide complètement la magie du tertre et du Lloigor, qui n'a plus qu'un Point de Magie.

Le premier signe d'un désastre imminent est l'arrêt soudain de tous les bruits du marais (oiseaux, insectes) , suivi par un calme surnaturel. Même le vent tombe et fait silence. Un jet d'Idée réussi indique qu'il se prépare quelque chose d'étrange. Les eaux entourant le tertre commencent à bouillonner et des bulles grasses verdâtres éclatent à la surface, dégageant une vapeur nauséabonde. Un jet de Mythe de Cthulhu réussi permet d'identifier ces émanations comme venant d'un Lloigor. Une pulsation et un grondement inquiétants montent du sol. Les personnages qui s'attardent sur le tertre sont condamnés. En deux rounds, la pulsation devient si forte qu'elle frappe douloureusement contre les tympans des investigateurs, tandis que de minuscules points lumineux explosent en l'air tout autour d'eux.

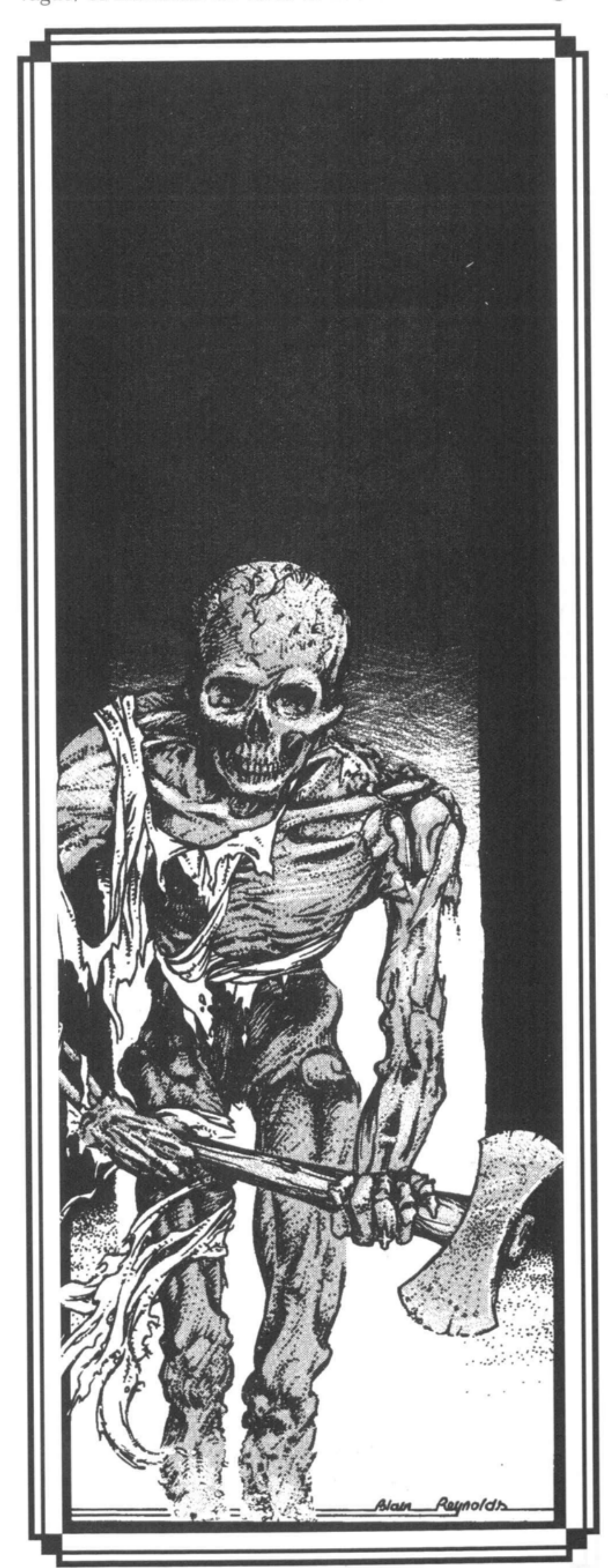
Le tertre explose avec un choc sourd, projetant toute personne au sol dans un rayon de quatre cents mètres. Ceux qui se trouvent en deçà des berges de l'ancienne dérivation encaissent 2D10 points de dommages, et doivent réussir deux jets de Chance ou rester définitivement aveugles et/ou sourds. Au cas où l'option *Le vortex* n'est pas retenue, le Lloigor laisse les membres de l'équipe ramasser leurs affaires et filer sans demander leur reste. S'ils ne s'en vont toujours pas, il attend d'avoir récupéré suffisamment de Points de Magie, puis se matérialise sous forme de crapaud et se jette sur eux.

Nouveau sort - Torture

Ce sort incapacite temporairement sa cible, mais sans lui causer de dommages permanents autres que d'éventuelles pertes de SAN. Il faut dépenser trois Points de Magie et un point de SAN pour le lancer. Le lanceur doit vaincre les Points de Magie de sa victime avec les siens sur la Table de Résistance. Le sort prend alors effet au début du round suivant. La malheureuse victime se sent comme empoignée et broyée dans une main géante. Une torture intense peut la rendre temporairement invalide, faire apparaître des cloques sur son visage et sur ses mains, ou lui faire monter le sang à la tête et l'aveugler. Les effets du sort durent 1D6 rounds, après quoi la victime retrouve son souffle. Il lui faut 10+1D20 minutes pour récupérer totalement ; pendant ce temps, toutes ses caractéristiques et ses compétences sont diminuées de moitié. Traverser cette épreuve provoque une perte de 0/1D4 points de SAN, ceux qui en sont témoins perdent 0/1 point de SAN.

Le vortex (optionnel)

Si vous le désirez, l'implosion du tertre peut causer l'effondrement du nœud de pouvoir, créant un tourbillon d'énergie incontrôlée. Un vent furieux encercle le tertre en un maelström de débris et d'éclairs. Une forme gigantesque, lumineuse et vague, se manifeste au cœur de la trombe - c'est le Lloigor, contraint de prendre une forme physique. Le tourbillon s'apaise après quelques minutes, libérant le Lloigor - dont le POU est maintenant doublé.



Minuit à la ferme Calbann (page 55)

Les investigateurs peuvent empêcher le monstre d'absorber cette énergie supplémentaire en mettant le vortex à la terre avant qu'il ne soit trop tard. Un jet de Mythe de Cthulhu ou d'Occultisme réussi leur fait comprendre que le vortex est une sorte d'énergie supra naturelle qui peut facilement être mise à la terre et dispersée. Pour cela, il suffit de relier, même brièvement, le vortex au sol ou à l'eau qui entoure le tertre, au moyen d'un objet métallique. Il faut donc envoyer un piquet de tente, une longueur de chaîne, une grande barre à mine, le montant d'une table de pique-nique ou tout autre objet adéquat dans le maelström, en réussissant un jet de Lancer. Toute personne pénétrant dans le vortex est brûlée (2D10 points de dommages) et violemment projetée au sol. Une fois mis à la terre, le vortex disparaît dans une explosion de lumière accompagnée d'un "Whoouf" assourdissant.

L'idée de mettre le vortex à la terre ne vient pas nécessairement des investigateurs. Le professeur Mills, Mildred Cunningham, Jim Penahac ou Quiskamohan peuvent aussi y penser. A votre gré, cette personne peut se faire accidentellement aspirer par le vortex avec son morceau de métal, dissipant le tourbillon mais perdant la vie par la même occasion. Assister à cette mort entraîne alors une perte de 1/1D6 points de SAN. La destruction du vortex force le Lloigor à se manifester physiquement.

La chose sur le tertre

C'est la dernière attaque du Lloigor contre les archéologues. La créature prend cette forme volontairement, ou bien elle y est contrainte à cause du vortex qu'elle a accidentellement déclenché.

Une flaque huileuse bleu-vert s'étend à la surface de l'eau sur un côté du tertre. L'eau commence à bouillonner et à gargouiller et une forme se dessine, émergeant de la flaque immonde. Toute personne qui rate son jet de SAN en perd un point et reste hébétée devant ce spectacle, incapable de bouger avant que la chose ne soit complètement matérialisée. Ceux qui réussissent leur jet peuvent attaquer immédiatement la créature, mais avec des pourcentages divisés par deux. Avant sa formation complète, en effet, elle se confond quelque peu avec le marais. Après 1D3 rounds, le Lloigor apparaît comme un crapaud gigantesque, difforme, de près de trois mètres de haut sur plus de sept mètres de long. Son corps bouffi est couvert de verrues et de pustules et ses membres inégaux lui donnent une démarche grotesque. Son crâne évoque vaguement celui d'une chauve-souris, avec une douzaine de petits tentacules autour de la gueule. La peau du monstre, d'un vert malsain, est maculée de taches sombres et il traîne derrière lui une queue de têtard longue de deux mètres. Voir cette chose-crapaud provoque la perte de 1/1D10 points de SAN.

Une fois formé, le Lloigor attaque tout ce qui passe à portée de ses griffes et se bat jusqu'à la mort. Ses premières victimes sont celles qui restent l'affronter. Si tout le monde s'est enfui, le Lloigor poursuit et tue 1D3 personnages avant de se dissiper et de quitter la région. Le nœud de pouvoir ayant été détruit, il n'a plus aucune raison de s'attarder ici.

LA CHOSE-CRAPAUD
(ultime manifestation physique du Lloigor)

FOR 44	CON 36	TAI 47	INT 22	POU 19
DEX 10	PV 42	Déplacement 6/12 en sautant		

Armes : Griffes 30%, 1D6+5D6 ; Morsure 35%, 1D3+5D6 ; Coup de queue 30%, 1D4+5D6.

Armure : 8 points de peau caoutchouteuse.

Sorts : Invoquer/Contrôler Vampire Stellaire, Possession, Torture.

Perte de SAN : 1/1D10 points.



L'apparition du Lloigor

La chose-crapaud attaque une fois par round, en donnant un coup de griffes ou en mordant. Elle peut aussi donner un coup de queue dans le même round à toute personne s'approchant dans son dos. Une personne mordue par le Lloigor est bloquée dans sa mâchoire et encaisse 3D6 points de dommages par round, à moins de pouvoir se dégager par un jet de FOR contre FOR.

Résolution de l'aventure

Les investigateurs peuvent choisir de déserter le chantier de fouilles en tâchant de convaincre les archéologues de faire comme eux. Si les membres de l'équipe n'ont rencontré que des phénomènes surnaturels mineurs, la réussite d'un jet de Persuasion est nécessaire pour convaincre le professeur Mills du danger encouru. S'il y a eu des morts parmi les membres de l'équipe, ces jets bénéficient de sérieux bonus. Au cas où les responsables acceptent de renoncer aux fouilles, vous pouvez accorder aux investigateurs un point de SAN pour chaque archéologue resté en vie. Mais si les investigateurs abandonnent Mills sans l'avoir convaincu, ils perdent 1D3 points de SAN pour chaque personne tuée ensuite par le Lloigor (à vous de décider qui est cette personne et de quelle manière elle meurt). Si toute l'équipe abandonne le site au début de l'aventure, il n'y a pas de SAN à gagner et vous pouvez infliger à chaque investigateur une perte de 1D6 points de SAN pour n'avoir pas su traiter le problème. Au cas où les investigateurs restent jusqu'au bout, mais sans parvenir à tuer le Lloigor, ils perdent 1D10 points de SAN.

Si le Lloigor est tué sous sa forme de crapaud, il est mort à jamais et les investigateurs gagnent chacun 1D10 points de SAN. Ils en gagnent également 1D6 pour chaque squelette animé qu'ils ont détruit, et encore 1D10 s'ils ont vaincu le Vampire Stellaire invoqué par le Lloigor.

Le Signe des Anciens et autres protections

Le Signe des Anciens peut être utilisé de deux manières : pour protéger un individu ou pour sceller le tertre. Dans le premier cas, celui qui porte le Signe est immunisé contre le drain de Points de Magie du monstre, ainsi que contre toute tentative de Possession. Les autres attaques - y compris par le sort de Torture - restent possibles. Celui ou celle qui porte un Signe des Anciens se signale à l'attention particulière du Lloigor.

Si le Signe des Anciens est placé au sommet du tertre, le Lloigor ne peut plus utiliser les Points de Magie qui y sont stockés, et il ne peut pas d'avantage en stocker d'autres. Il utilise tous les moyens possibles, sorts, pouvoirs, attaques physiques, pour empêcher une telle catastrophe. Aussi longtemps que le Signe reste sur le tertre, les effets du nœud de pouvoir sont neutralisés. Malheureusement, cela ne peut que provoquer la fureur du Lloigor, qui utilise des personnages possédés ou des squelettes animés pour détruire le Signe des Anciens. Une fois cette protection ôtée, il se consacre à l'extermination des investigateurs.

S'ils tentent de lancer un autre sortilège (par exemple l'Œil de Lumière et de Ténèbres) , le Lloigor s'applique à perturber le rituel de lancement par tous les moyens.

Récompenses et bénéfices

En plus des croix obtenues dans les compétences d'Archéologie et d'Anthropologie, les investigateurs survivants peuvent être invités à devenir membres du C.R.A.B. Le professeur Mills (ou John Read) leur fait cadeau des droits d'admission de la première année, en témoignage de gratitude.

Le scénario offre aussi aux investigateurs l'opportunité de rencontrer des gens influents, que ce soient des hommes d'affaires tels que John Read et ses amis ou des universitaires comme le professeur Mills ou Stephen Francks. Sans oublier Jim Penahac et Quiskamohan, deux Indiens qui en savent peut-être plus sur les mystères de la vallée du Miskatonic qu'ils ne veulent bien le laisser paraître. Toutes ces personnes peuvent réapparaître dans d'autres scénarios, pour conseiller, guider ou assister les investigateurs.

Ce scénario est dédié au scénariste Nigel Kneale, dont le film Five Million Years to Earth m'a flanqué une trouille de tous les diables quand j'étais gosse - faisant de moi un fan d'épouvante et de SF.

Kevin Ross

Statistiques

JOHN READ, 61 ans, président du C.R.A.B., influent homme d'affaires de Boston

FOR 10	CON 10	TAI 15	INT 13	POU 14
DEX 9	APP 10	EDU 17	SAN 69	PV 13

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Fusil à pompe cal. 20 65%, 2D6/1D6/1D3.

Compétences : Anthropologie 15%, Archéologie 15%, Biologie 10%, Comptabilité 65%, Connaissance des Algonquins 50%, Crédit 80%, Droit 30%, Écouter 30%, Histoire 45%, Langue natale (Anglais) 90%, Persuasion 60%, Psychologie 40%, Trouver Objet Caché 45%.

PROFESSEUR ELLIOT MILLS, 51 ans, professeur d'histoire

FOR 11	CON 10	TAI 14	INT 16	POU 12
DEX 11	APP 13	EDU 19	SAN 64	PV 12

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Lutte 35%, Hachette 35%, 1D6+1.

Compétences : Anthropologie 60%, Archéologie 70%, Bibliothèque 60%, Biologie 20%, Chimie 20%, Conduire Automobile 35%, Connaissance des Algonquins 80%, Droit 15%, Géologie 15%, Histoire 80%, Langue étrangère (Latin) 80%, Navigation 30%, Occultisme 20%, Persuasion 40%, Psychologie 40%, Survie 25%, Trouver Objet Caché 45%.

Langages : Algonquin 20%.

Équipement : Vieille camionnette Ford T, revolver cal. 38, hachette, lunettes (paire supplémentaire) , canif.

STEPHEN FRANCKS, 27 ans, étudiant diplômé de l'université Miskatonic

FOR 9	CON 9	TAI 13	INT 15	POU 12
DEX 15	APP 9	EDU 16	SAN 56	PV 11

Armes : Fusil non-automatique cal. 22 25%, 1D6+2.

Compétences : Anthropologie 35%, Archéologie 50%, Bibliothèque 44%, Chimie 25%, Connaissance des Algonquins 40%, Écouter 40%, Géologie 10%, Histoire 55%, Occultisme 50%, Photographie 60%, Psychologie 30%, Trouver Objet Caché 40%.

Équipement : Fusil non-automatique cal. 22.

JIM PENAHAC, 21 ans, guide indien

FOR 13	CON 11	TAI 14	INT 12	POU 9
DEX 12	APP 12	EDU 6	SAN 43	PV 13

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Coup de poing 65%, 1D3 ; Lutte 60% ; Hachette 45%, 1D6+1 ; Poignard Bowie 50%, 1D4+2 ; Lancer du poignard 40%, 1D4+2.

Compétences : Baratin 20%, Biologie 30%, Chasse/Pêche 70%, Connaissance des Algonquins 60%, Cuisiner 35%, Discrétion 70%, Dissimulation 50%, Écouter 65%, Esquiver 35%, Grimper 60%, Lancer 50%, Médecine 40%, Nager 45%, Navigation 70%, Occultisme 35%, Premiers Soins 35%, Se Cacher 60%, Suivre une Piste 55%, Survie 65%, Trouver Objet Caché 55%.

Langages : Algonquin 50%, Anglais 25%.

Équipement : Poignard Bowie, hachette, matériel de pêche, cigarettes, allumettes, fond de bouteille de whisky.

MILDRED CUNNINGHAM, 41 ans, veuve intrépide

FOR 11	CON 13	TAI 12	INT 15	POU 13
DEX 12	APP 11	EDU 15	SAN 67	PV 13

Armes : Gourdin 55%, 1D6 (elle fait beaucoup de tennis).

Compétences : Archéologie 20%, Biologie 35%, Conduire Automobile 30%, Connaissance des Algonquins 35%, Crédit 60%, Cuisiner 45%, Écouter 30%, Histoire 45%, Marchandage 40%, Premiers Soins 40%, Psychologie 40%, Trouver Objet Caché 35%.

Équipement : Sedan ordinaire.

ALICE DONLEVY, 20 ans, étudiante superficielle

FOR 9	CON 11	TAI 11	INT 14	POU 11
DEX 12	APP 16	EDU 13	SAN 54	PV 11

Armes : Aucune.

Compétences : Anthropologie 20%, Archéologie 25%, Bibliothèque 45%, Comptabilité 45%, Conduire Automobile 25%, Connaissance des Algonquins 35%, Écouter 45%, Esquiver 30%, Géologie 05%, Histoire 50%, Psychologie 35%, Trouver Objet Caché 30%.

Équipement : Cosmétiques.

WILSON "WILL" ABNER, 21 ans, égotiste stupide

FOR 14	CON 15	TAI 15	INT 12	POU 12
DEX 16	APP 15	EDU 13	SAN 60	PV 15

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Coup de poing 65%, 1D3 ; Coup de pied 55%, 1D6 ; Gourdin 50%, 1D6.

Compétences : Baratin 45%, Comptabilité 20%, Conduire Automobile 55%, Discrétion 35%, Esquiver 45%, Grimper 50%, Histoire 30%, Lancer 70%, Mécanique 40%, Nager 50%, Psychologie 15%, Sauter 75%.

Équipement : Torpédo rutilante, canif.

GEORGE HANSHAW, 38 ans, procureur de Boston

FOR 9	CON 9	TAI 11	INT 13	POU 9
DEX 11	APP 11	EDU 16	SAN 40	PV 10

Armes : Aucune.

Compétences : Archéologie 15%, Bibliothèque 55%, Comptabilité 35%, Conduire Automobile 30%, Connaissance des Algonquins 40%, Crédit 60%, Droit 75%, Écouter 35%, Histoire 45%, Psychologie 50%, Trouver Objet Caché 45%.

Équipement : Sedan ordinaire.

DALTON KEIR, 28 ans, aide comptable

FOR 12	CON 10	TAI 15	INT 12	POU 10
DEX 9	APP 12	EDU 15	SAN 49	PV 13

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Fusil cal. 20 45%, 2D6/1D6/1D3.

Compétences : Archéologie 15%, Chasse/Pêche 30%, Comptabilité 65%, Conduire Automobile 40%, Connaissance des Algonquins 15%, Crédit 45%, Droit 45%, Grimper 50%, Histoire 40%, Mécanique 40%, Persuasion 30%, Photographie 30%, Trouver Objet Caché 30%.

Équipement : Sedan voyante, fusil de chasse de cal. 20 à double canon.

PRISCILLA KEIR, 27 ans, secrétaire

FOR 8	CON 10	TAI 12	INT 14	POU 11
DEX 12	APP 13	EDU 15	SAN 53	PV 11

Armes : Aucune.

Compétences : Archéologie 25%, Biologie 25%, Comptabilité 55%, Connaissance des Algonquins 25%, Cuisiner 60%, Dactylographie 65%, Écouter 50%, Histoire 35%, Marchandage 40%, Photographie 45%, Premiers Soins 40%, Psychologie 35%, Sténographie 70%, Trouver Objet Caché 35%.

Équipement : Appareil photo.

QUISKAMOHAN, 69 ans, vieil Indien Pennacook

FOR 9	CON 12	TAI 15	INT 15	POU 15
DEX 9	APP 11	EDU 12	SAN 74	PV 14

Armes : Bâton de marche 55%, 1D6 ; Coup de poing 55%, 1D3 ; Lutte 45% ; Poignard Bowie 35%, 1D4+2.

Compétences : Biologie 70%, Chanter 45%, Chasse/Pêche 70%, Connaissance des Algonquins 85%, Cuisiner 70%, Dissimulation 55%, Écouter 50%, Persuasion 55%, Histoire 50%, Médecine 55%, Mythe de Cthulhu 03%, Navigation 70%, Occultisme 45%, Premiers Soins 55%, Psychologie 50%, Survie 60%, Trouver Objet Caché 60%.

Langages : Algonquin 75%, Anglais 20%.

Équipement : Poignard Bowie, sac à dos en cuir (contenant diverses herbes, racines, remèdes de bonnes femmes, baies sauvages et autres denrées) , bâton de marche en chêne d'un mètre vingt de long (avec une extrémité sculptée en forme de tête d'aigle) , vêtements et mocassins en daim.

LE LLOIGOR

INT 22	POU 19	DEX 10

Armes : Aucune sous sa forme astrale.

Armure : Sous sa forme astrale, le Lloigor ne craint aucun dommage physique de quelque origine que ce soit (feu, magie, explosifs, électricité, etc.).

Sorts : Invoquer/Contrôler un Vampire Stellaire, Possession, Torture.

Autres pouvoirs : Drain de Points de Magie, Télékinésie, Crémation Spontanée, Explosion, Manifestations Physiques.



Arkham - Kingsport :

Fondu au gris

Où la résolution d'une mystérieuse disparition d'enfants débouche sur une cauchemardesque mais très esthétique revanche.

"Chaque élan que nous nous efforçons d'étouffer pèse sur notre esprit et nous empoisonne."

Le portrait de Dorian Gray, Oscar Wilde

"Et si ç'avait été un jeu pour moi ? Et si ç'avait été un jeu et qu'il m'avait échappé ?"

John Wayne Gacy

Informations pour le gardien

Au cours des sept dernières semaines, quatre adolescents des deux sexes ont disparu dans la région d'Arkham/Kingsport. La police n'a aucune piste, et il revient aux investigateurs de résoudre le mystère. Les quatre disparus ont été assassinés par un artiste dément de Kingsport, l'Anglais Basil Ives. Son esprit est infecté par un insecte de Shaggaï, une créature étrangère qui le pousse à commettre des crimes odieux. S'il n'est pas inquiété, il continuera à s'adonner au détournement de mineurs et au meurtre.

Les grandes lignes du scénario

Pour démasquer et confondre le meurtrier, les investigateurs trouvent des indices et suivent des pistes qui leur permettent bientôt de dégager trois suspects. Lequel est coupable, voilà ce qu'il leur faut encore découvrir.

Certains événements importants ont lieu au cours du scénario, et vous devrez choisir quand les placer et comment en informer vos investigateurs. Une exposition des œuvres de Basil Ives se déroule à la Mercer Art Gallery de Kingsport, à une date que vous arrêterez. Si les investigateurs tardent à trouver le meurtrier, celui-ci commet d'autres crimes. Là encore, c'est à vous d'en imaginer les détails. Plusieurs victimes potentielles sont proposées (voir *Les cours du samedi*, page 69), mais l'heure et le lieu du crime sont laissés à votre appréciation.

Plusieurs angles d'approche sont envisagés - pour augmenter le suspense et la difficulté du scénario. L'un d'eux implique une série de meurtres similaires se déroulant simultanément en Angleterre à Severn Valley, où Basil Ives a grandi. Un autre décrit une série de rêves. Ces intrusions cauchemardesques dans le sommeil des investigateurs sont déclenchées par Basil Ives, rêvant tout haut à Kingsport. Enfin, après l'apogée du scénario vient l'Épilogue. Basil Ives étant mort ou derrière les barreaux, les investigateurs peuvent croire que l'affaire est bouclée. Mais l'artiste fou revient une dernière fois pour se venger.

Le scénario se déroule en octobre-novembre 1928. Vous pouvez en décider autrement, mais gardez présent à l'esprit que les lycées sont fermés à partir de mi-juin jusqu'en début septembre, pendant les vacances d'été.

Impliquer les investigateurs

Il y a plusieurs façons de les introduire dans cette affaire. Des articles de l'*Arkham Gazette*, de l'*Arkham Advertiser*, du *Kingsport Chronicle* ou du *Boston Globe* parlant des mystérieuses disparitions éveillent peut-être leur intérêt. A moins qu'ils ne soient contactés par les parents d'une des victimes - vraisemblablement la famille Jarrell - qui veulent les engager pour découvrir la vérité. Une des victimes est peut-être le frère, la sœur, le neveu, la nièce, le cousin ou la cousine d'un des investigateurs.

Trois suspects (et un cafard)

L'enquête désigne bientôt trois habitants de Kingsport comme principaux suspects. Doc, le vagabond à l'esprit dérangé, et Olson Wittoski, l'écrivain bohème, finissent par se révéler innocents, victimes des circonstances et des manigances du coupable. Il en va tout autrement du troisième suspect, le peintre Basil Ives.

Doc, vagabond à l'esprit dérangé

A 52 ans, Doc est une montagne de chair, presque chauve, fagotée dans de vieux habits crasseux. Il était autrefois chirurgien diplômé à Boston, mais une blessure à la tête reçue pendant la Grande Guerre l'a privé d'une partie de ses facultés mentales et il n'a plus jamais exercé ni retrouvé du travail. Une mauvaise cicatrice court le long de son visage, là où une plaque de métal remplace tout un morceau de son crâne. Sans ami ni famille, Doc s'est retrouvé à la rue, d'abord à Boston, et aujourd'hui à Kingsport. De son vrai nom Philip A. Barton, il est connu



Doc

Les sautes d'humeur de Doc

Doc est d'humeur changeante et imprévisible. Quand il est en situation de stress, il doit réussir un jet de POUx3 (39) ou être sujet à une brusque saute d'humeur déterminée sur la table suivante. Le Gardien peut aussi choisir de tirer un changement d'humeur toutes les 1D100x2 minutes de temps de jeu.

Jeter 1D10	
1	Calme
2	Joie
3	Chagrin
4	Peur
5	Rage
6	Rage
7	Peur
8	Chagrin
9	Joie
10	Calme

Rage : Doc devient furieux et se met à hurler, renversant tout sur son passage et envoyant voler les menus objets qui lui tombent sous la main. Il ne vise personne en particulier, mais ceux qui sont à côté de lui risquent d'attraper un mauvais coup par accident s'ils ratent leur jet d'Esquiver.

Peur : Doc est submergé par la terreur et il n'a qu'une envie, courir se cacher quelque part. Si on tente de l'en empêcher, il se débat de toutes ses forces, frappant en aveugle.

Joie : Doc devient joyeux, éclatant de rire sans raison et jouant comme un enfant. Inconscient du danger, il court au milieu de la route pour attraper un papillon ou un petit chien.

Chagrin : Doc éclate en sanglots, au bord de l'hystérie. Il veut s'éloigner et rester seul. Si on l'en empêche, il n'oppose pas de résistance.

Calme : Doc devient calme et rationnel, s'exprimant et se comportant comme un adulte normal. Durant ces périodes de lucidité, il peut faire un plein usage de ses compétences.

par la plupart des habitants de Kingsport sous le sobriquet de "Doc."

Jusque récemment, il couchait sous un tas de cageots dans une ruelle du centre-ville, derrière Olson Fine Furnishings. Dernièrement, quand les policiers sont venu le trouver pour l'interroger, ils ont découvert son abri vide, ravagé par les flammes (conséquence d'une attaque des Vampires de Feu de Basil Ives). Personne ne l'a revu depuis, et pour cause ! il se cache dans les bois près du vieux cimetière de Hilltop à l'ouest de la ville.

Doc est un esprit simple, fondamentalement gentil, un enfant dans un énorme corps d'adulte. Vivant à Kingsport depuis trois ans, il a été adopté par certains des habitants les plus sympathiques de la communauté. Bob Drake, du magasin d'habillement Moreno's, lui donne un jeu de vêtements ou deux chaque année. Sean Dennehy, du restaurant Dennehy's, veille à ce qu'il reçoive au moins un bol de soupe chaude et un morceau de pain par jour, et les gros boulangers de Van Hessen's Dutch Baked Goods détournent complaisamment le regard quand un cookie tout frais sorti du four disparaît mystérieusement de l'appui de la fenêtre.

Bien qu'il soit sujet à de brusques sautes d'humeur, Doc est généralement timide et discret. La police de Kingsport le laisse tranquille à condition qu'il n'aille pas ennuyer les touristes, et Doc a toujours honoré sa part du marché. On l'a déjà vu devenir enragé à propos d'incidents tout simples, voire imaginaires, et quoiqu'il n'ait jamais menacé personne, sa taille et sa force ont de quoi donner à réfléchir.

Il y a un an, il a eu quelques démêlées avec la justice quand on a découvert qu'il offrait des médicaments à des écoliers. Il s'agissait de sédatifs dérivés de l'aspirine qu'on lui prescrit chaque mois, lors de sa visite à l'hôpital naval de Boston. Il n'avait pas de mauvaises intentions ; il oublie fréquemment de prendre ses pilules, mais quand il rapporte celles qui lui restent à l'hôpital, on lui fait des remontrances. Persuadé que tous les médicaments améliorent la santé, il pensait donc offrir ses pilules aux enfants pour qu'ils se portent mieux. Ce n'était pas une bonne idée. Aujourd'hui, il jette ses pilules en trop dans une bouche d'égouts, quand personne ne regarde. L'incident des pilules a marqué les esprits et beaucoup de personnes voient en Doc le suspect le plus probable dans l'affaire des disparitions.

Doc est au courant de cette affaire et il soupçonne Basil Ives d'y être mêlé. Il l'a vu en compagnie de Billy Jarrell, juste avant sa disparition. Craignant la police, il hésitait encore sur la conduite à tenir quand il s'est fait ramasser pour interrogatoire. Il a essayé de parler du "petit homme-peintre," mais on ne l'a pas cru. Après plusieurs heures de harcèlement, Doc a été relâché sans être inculpé.

Apprenant l'interrogatoire de Doc et supposant avec raison qu'il en sait davantage qu'il ne le faudrait, Basil Ives a invoqué un Vampire de Feu le soir même et l'a envoyé chez le vieux vagabond. Attaqué dans son abri de cageots, Doc est parvenu à s'enfuir, souffrant seulement de quelques brûlures superficielles. Il se cache depuis, craignant à la fois les habitants de Kingsport, qui le soupçonnent, et Basil Ives qui souhaite sa mort.

Si les investigateurs parviennent à le retrouver, Doc se montre peu coopératif. Il ne veut répondre à aucune question. Il faut lui consacrer au moins dix minutes et réussir un jet de Psychanalyse pour gagner sa confiance. Sa langue se délie et, pour les 2D3 heures suivantes (sauf en cas de stress, voir plus haut), il est calme et rationnel. Il accepte de répondre aux questions des investigateurs ou de les aider dans leur enquête, et il peut employer ses compétences à la valeur indiquée. Son instabilité finit par revenir et son humeur change au hasard.

DOC, 52 ans, sans-abri

FOR 16	CON 12	TAI 17	INT 18	POU 13
DEX 11	APP 9	EDU 19	SAN 0	PV 14

Bonus aux Dommages : +1D6.

Armes : Coup de poing 70%, 1D3 ; Coup de tête 45%, 1D4 ; Gourdin 35%, 1D6 ; Scalpel 50%, 1D3.

Compétences : Discrétion 50%, Écouter 55%, Langue étrangère (Latin) 40%, Médecine 65%*, Pharmacologie 65%*, Premiers Soins 85%*, Psychanalyse 45%*, Psychologie 65%*, Se Cacher 50%, Trouver Objet Caché 55%.

* Doc ne peut utiliser ces compétences au niveau indiqué que durant ses périodes de calme. Dans les autres périodes, ces pourcentages sont divisés par 4, mais Doc refuse de le reconnaître.

Olson "Dac" Wittoski, écrivain bohème

Wittoski est un jeune homme de taille et de corpulence moyenne, avec de longs cheveux blonds et des yeux verts de félin. Auteur de fiction doué d'un certain talent, il s'habille presque toujours en noir et porte une paire de lunettes rondes, pour parfaire son personnage plus que pour corriger sa vision. Membre du petit monde des artistes de Kingsport, il est venu s'établir dans cette ville portuaire pour y chercher l'inspiration. Il habite un petit appartement sur Pickering Avenue dans le quartier d'Hill Town, vers le sud de la ville.

C'est un noctambule qui dort presque toute la journée et passe la nuit à rédiger sa prose. Alcoolique chronique, il a essayé toute une variété de drogues, fournies par un ami artiste du nom de Jim Redmond. Il oscille entre la créativité la plus brillante et la dépression la plus noire. Il parle beaucoup de suicide.


Olson Wittoski

Le jeune écrivain mène une vie sexuelle aventureuse et libérée, ayant approché une bonne demi-douzaine des membres du milieu artistique. Il est connu pour son manque de subtilité et ne semble pas avoir de préférence sexuelle. Selon l'heure et l'endroit, les personnes interrogées sur Dac en parlent comme d'un "audacieux rebelle social" ou un "cinglé suicidaire." Rares sont ceux qui connaissent son penchant pour les partenaires mineur (e) s. Bien qu'il soit incapable de s'imposer par la force à qui que ce soit, il peut très bien séduire une âme innocente.

Il n'a rien à voir avec la disparition des lycéens et ne sait rien à ce propos, hormis ce qu'il en a lu dans les journaux. Pourtant, quand les investigateurs l'interrogent, il paraît nerveux. Un jet de Psychologie réussi indique qu'il cache certaines informations. Les investigateurs savent peut-être que l'année dernière, il a été soupçonné dans une affaire de détournement de mineur avec sodomie. Aucune charge n'a été retenue contre lui, mais la police le soupçonne à nouveau dans l'affaire des disparitions. Elle l'a déjà interrogé deux fois. Maintenant, il se croit surveillé, suivi dans ses moindres déplacements. Bien qu'étant innocent, il craint que l'enquête ne mette à jour certains aspects de sa vie privée qui pourraient le mener directement en prison.

Si un investigateur gagne la confiance de Wittoski, ce dernier peut lui fournir des alibis pour chaque date, impliquant - sans les nommer - deux collègues artistes et un notable de Kingsport. Interrogé sur Ives, Wittoski dit que lui et Basil étaient des amis, mais qu'il est revenu subtilement changé de son voyage en Angleterre, l'été dernier. Certains prétendent que ses récents succès artistiques l'ont rendu vaniteux, mais pour Wittoski, il s'agit d'autre chose, d'un changement assez difficile à exprimer. Il peut même révéler que lui et Ives ont récemment passé une nuit ensemble - à la suggestion d'Ives. Wittoski était surpris, car par le passé le peintre avait repoussé ses avances, lui faisant comprendre qu'il ne s'intéressait pas à ce genre d'expérience. Ce soir-là, Wittoski a bien vite découvert le penchant d'Ives pour la cruauté et la violence. Il a eu du mal à le convaincre de partir.

Si on le questionne à propos du jeune garçon aperçu en sa compagnie par Ted Kovey (voir *Collègues & associés de Basil Ives*, page 71), Wittoski explique qu'il s'agissait simplement d'un fan. Il a invité le jeune garçon chez lui pour lui montrer ses derniers textes et lui signer un magazine où passait une de ses histoires. Il donne le nom du garçon, Aaron Potter. Si les investigateurs suivent cette piste, le jeune Potter confirme ses déclarations.

Un jet de Psychologie réussi révèle que Wittoski est très perturbé. S'il craint une arrestation imminente, il peut céder à la panique et sauter dans le premier train pour New York, où il ne tarde pas à se faire prendre. Il est alors reconduit à Boston pour y être inculpé d'enlèvement et de meurtre. Wittoski-le-suicidaire risque de s'ouvrir les veines, soit dans sa cellule, soit chez lui, avant même son arrestation. S'il en a l'occasion, il laisse un mot où il proclame son innocence.

OLSON "DAC" WITTOSKI, 27 ans, écrivain

FOR 13	CON 10	TAI 14	INT 18	POU 11
DEX 12	APP 16	EDU 15	SAN 55	PV 12

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Coup de poing 50%, 1D3.

Compétences : Bibliothèque 50%, Boire de l'Alcool 50%, Histoire 25%, Langue étrangère (Français) 45%, Langue natale (Anglais) 75%, Occultisme 35%, Persuasion 65%, Pharmacologie 40%, Psychologie 45%, Séduction 50%.

Basil Ives, kidnappeur et meurtrier


Basil Ives

Basil Ives est un beau jeune homme d'un mètre soixante-quinze pour 70 kilos, avec des cheveux blonds coupés courts et de fascinants yeux bleus. Il est né en 1901 dans la petite ville de Camside, Severn Valley, dans le sud-ouest de l'Angleterre, et s'exprime avec un accent britannique très prononcé. Artiste peintre, il a quitté l'Angleterre en 1919 et, sur le conseil de quelques correspondants américains, s'est installé à Kingsport. Il s'est rapidement fait des amis dans la communauté artistique et, bientôt, il gagnait sa vie en peignant pour les touristes l'été et en faisant des petits boulots en hiver.

Au printemps 1925, il a été contacté par le docteur Arthur Goddard, président du département des Beaux Arts de l'Université Miskatonic d'Arkham. Goddard connaissait son travail et lui a offert un poste temporaire à l'université, pour remplacer le directeur artistique David Rosen en congé de maladie. Ives a accepté avec joie, montrant autant de talent pour l'enseignement que pour la peinture. Après le retour de Rosen pendant l'hiver 1926, Ives est devenu son assistant.

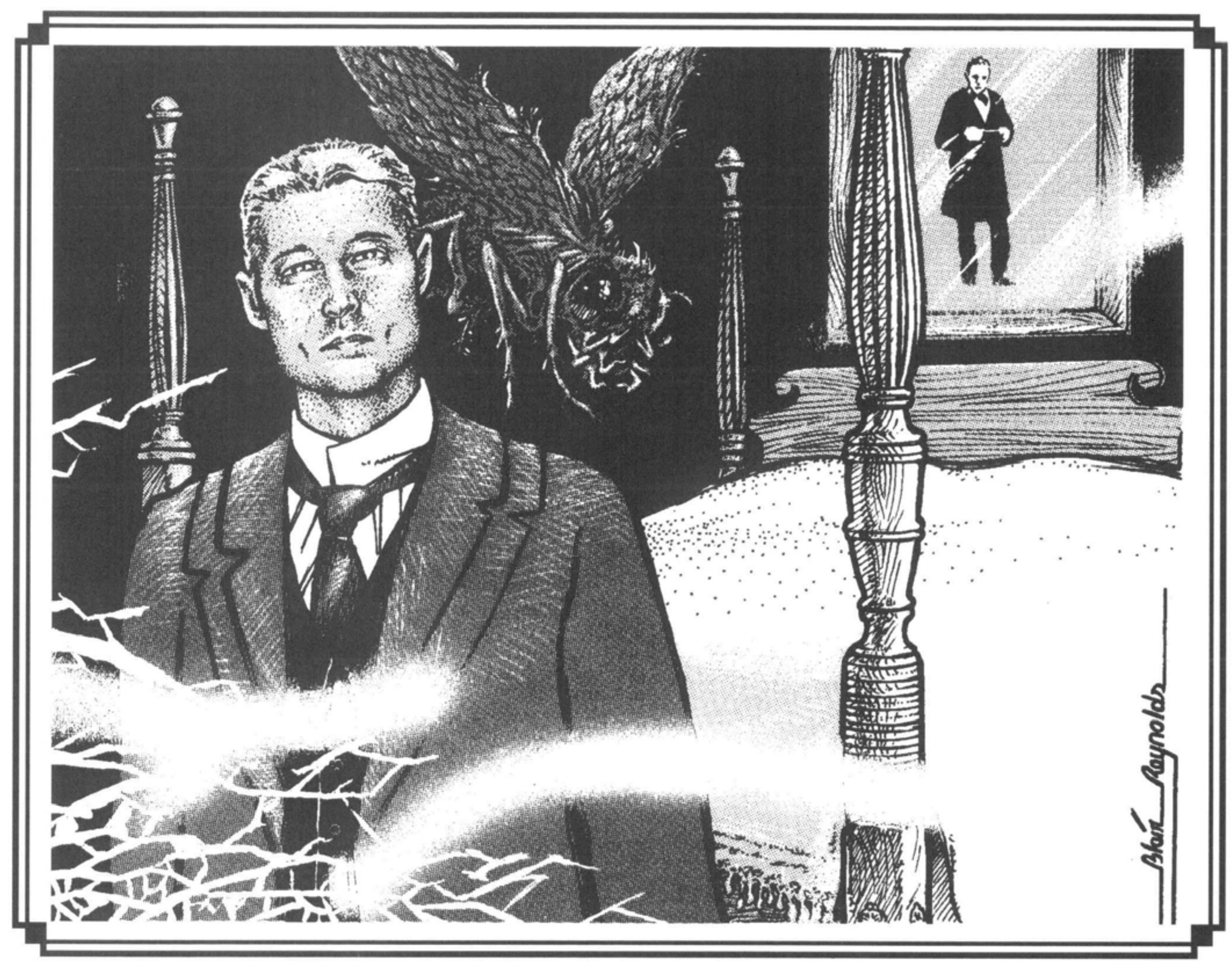
En plus de son salaire, le nouveau travail d'Ives lui a fourni de nombreux contacts intéressants et il a commencé à se faire un nom dans le milieu de l'art de la Nouvelle Angleterre. L'argent des toiles vendues en 1927 et début 1928 lui a permis d'acquérir une maison au fond de l'impasse de John Street, dans le quartier de Kingsport's Harborside. Une Bentley 3 litres rutilante quasi neuve - le genre d'automobile dont Ives rêvait depuis l'enfance - a bientôt suivi. Il est fou de cette voiture mais la conduit rarement, préférant la conserver dans son garage et se déplacer à bord de sa vieille Ford A. Il a utilisé le reste de son argent pour s'offrir un voyage chez lui, en Angleterre - vacances funestes qui devaient sceller son destin à tout jamais.

Le portrait maudit de Basil Ives

Sous la direction de l'insecte parasite, Ives a peint un autoportrait ensorcelé qui absorbe magiquement tous les dommages qui lui sont infligés. Il est enchanté avec du sang humain, chaque point de TAI sacrifié au portrait augmentant d'un point ses capacités d'absorption. Jusqu'ici, Ives a sacrifié 98 points de TAI humaine, permettant au portrait maléfique d'absorber autant de points de dommages. Cependant, à cause d'autoflagellation imposée à Ives par l'insecte, sa capacité actuelle n'est plus que de 45 points.

Non contente d'absorber les points de dommages, la peinture absorbe aussi la blessure. Si Ives est poignardé par exemple, il ressent la douleur mais la blessure se referme presque instantanément et il ne perd aucun point de vie. Au même instant, la blessure est reproduite sur le portrait. Si le portrait est détruit, toutes les blessures qu'il a absorbées se réouvrent sur le corps de l'artiste, entraînant sa mort à coup sûr.

Les investigateurs qui voient une plaie se refermer immédiatement sur le corps d'Ives perdent 1/1D2 points de SAN. S'ils voient le portrait s'agrémenter brusquement d'une nouvelle blessure, commencer à saigner, etc., ils perdent 0/1 point de SAN. En cas de destruction du tableau, l'horrible spectacle des blessures s'ouvrant partout sur le corps du peintre provoque une perte de 1/1D6 points de SAN.



Basil et le Shan

En effet, au hasard d'une promenade en voiture près de Goatswood, dans la région de Severn Valley, il a malencontreusement découvert un étrange temple-vaisseau appartenant aux Insectes de Shaggaï. Un des Shans l'a attaqué, son esprit a été infecté par les pensées corrompues de l'Insecte, et il est devenu fou. Il n'est plus qu'une marionnette manipulée par le Shan, un instrument utilisé par ce dernier pour mener ses expériences impies sur la psychologie et la souffrance humaine.

C'est l'ignoble Insecte qui a conduit le pauvre Ives à perpétrer ses crimes. Les corps mutilés des lycéens disparus sont enfouis dans sa cave, à une faible profondeur. Ives a incinéré leurs effets personnels.

C'est seulement à la nuit tombée, quand il se réveille, que l'Insecte exerce un contrôle direct sur Ives. Mais l'esprit dérangé de l'artiste s'est détérioré à un tel point qu'il n'est plus qu'un esclave docile, attentif à satisfaire les désirs pervertis du "Maître" dont la voix bourdonne toute la journée à l'intérieur de sa tête. Serviteur loyal, il fait tout ce qui est en son pouvoir pour empêcher qu'on découvre les meurtres.

Les investigateurs qui rencontrent Ives durant la journée et durant la nuit peuvent remarquer, grâce à un jet de Psychologie réussi, sa double personnalité. Malgré toute sa finesse et toutes ses précautions, le Basil Ives nocturne trahit un détachement glacé, un flegme totalement étranger à un esprit humain normal. Quand il est sous le contrôle direct de l'Insecte, il reste toujours calme, même confronté aux preuves irréfutables de ses crimes.

D'un autre côté, les accusations proférées à l'encontre du Basil Ives diurne, non-possédé, provoquent chez lui une réaction de peur manifeste. Il peut même céder à la panique et tenter de s'enfuir, tout particulièrement si une arrestation semble imminente. Attention, c'est seulement pendant la nuit, quand l'Insecte est éveillé et qu'il tient les rênes, que Basil Ives est capable de lancer des sorts.

Au cas où Ives est tué, l'Insecte se matérialise en dehors de sa tête, abandonnant ce corps inutile, et se met peut-être à la recherche d'un autre corps d'accueil (voir plus bas). S'il est incarcéré pour une longue période, le sinistre Insecte s'en va de même, laissant Basil Ives brisé et fou à lier, incurable maniaque tenant des propos sans queue ni tête.

Une Psychanalyse peut procurer au patient certains moments de lucidité, juste le temps de répondre à quelques questions, mais bien vite le malheureux sombre à nouveau, prostré, enroulé sur lui-même en position fœtale.

BASIL IVES, 27 ans, peintre possédé

FOR 13	CON 16	TAI 11	INT 15	POU 18
DEX 12	APP 17	EDU 13	SAN 0	PV 14

Armure : Spécial. Voir description du portrait de Basil Ives.

Armes : Coup de poing 50%, 1D3 ; Revolver cal. 38 40%, 1D10 ; Fouet 75%, 1D3 (immobilise avec un empalement) ; Couteau 50%, 1D6 ; Rayon désintégrateur 25%, 2D10+2.

Compétences : Baratin 30%, Bibliothèque 40%, Conduire Automobile 55%, Crédit 35%, Dessiner 75%, Discrétion 40%, Écouter 50%, Esquiver 30%, Grimper 55%, Histoire 35%, Langue étrangère (Italien) 25%, Marchandage 50%, Mythe de Cthulhu 40%, Peindre 85%, Photographie 50%, Psychologie 45%, Sculpter 35%, Se Cacher 45%, Trouver Objet Caché 80%.

Note : Durant la nuit, quand l'Insecte contrôle Basil Ives, il peut faire usage de tous ses pouvoirs, de ses armes et de ses sorts.

L'insecte de Shaggaï, présence étrangère

Les Shans sont des créatures sournoises capables de parasiter l'esprit humain. Elles partagent les pensées et les souvenirs de leurs hôtes et finissent par en prendre le contrôle, se servant d'eux pour mener leurs grotesques expériences physiques et physiologiques sur les membres de notre espèce. On ignore quelles conclusions les Insectes retirent de ces étranges tortures.

Le Shan possède un bizarre artefact dans la cave de Basil Ives : une machine qui lui permet de maintenir le contact avec le reste de sa colonie à Goatswood, en Angleterre.

L'Insecte a trouvé un hôte de choix en la personne de Basil Ives et il n'a aucune envie de l'abandonner. C'est uniquement si Ives est tué ou incarcéré pour une longue période de temps qu'il se résout à le quitter. Il tente alors de parasiter la première victime convenable qu'il rencontre. En cas d'échec, il renonce et s'envole en direction de l'Angleterre.

L'INSECTE DE SHAGGAÏ, violeur de conscience

FOR 3	CON 3	TAI 1	INT 20	POU 21
DEX 32	PV 2	Déplacement 4/40 en volant		

Armes : Parasitage 60%, contrôle progressif ; Neurofouet 50%, voir livre de règles pour plus de détails ; Rayon désintégrateur 35%, 2D10+2.

Armure : Aucune.

Sorts : Appeler Azathoth, Appeler Ithaqua, Appeler Yog-Sothoth, Atrophie d'un Membre, Cauchemar, Contacter un Chthonien, Créer un Portail, Déflagration Mentale, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Suggestion Mentale, Terrible Malédiction d'Azathoth.

Perte de SAN : 0/1D6 points.

Premières recherches

Les investigateurs voudront vraisemblablement consulter les sources suivantes, qui comprennent : des articles de presse, les deux départements de la police locale, la famille et les amis des victimes, ainsi que les établissements scolaires qu'elles fréquentaient.

Fondu... note n° 1

Article de presse daté du 3 septembre 1928

Une lycéene de Kingsport a disparu

KINGSPORT - On a signalé, ce week-end, la disparition de Miss Leslie Bellingham, 17 ans, du lycée de Kingsport. Elle a été aperçue pour la dernière fois le samedi 1er septembre, dans la cour du lycée. Toute personne susceptible d'apporter des informations concernant sa disparition est priée de contacter d'urgence le Kingsport Police Department.

Fondu... note n° 2

Article de presse daté du 21 septembre 1928

On recherche un jeune Arkhamite

ARKHAM - La disparition d'Andy Monroe, 16 ans, inscrit au lycée public d'Arkham, a été signalée à la police. Selon George Simpson, directeur du pensionnat de garçons Margaret Emmerton, Monroe n'est pas revenu du lycée dans l'après-midi du mercredi 19 septembre. Des camarades de classe l'ont vu pour la dernière fois alors qu'il repartait chercher un livre oublié au lycée. La directrice Anita Pierce a dit à la police qu'elle avait vu un homme traîner devant l'établissement scolaire peu après la fin des cours. La police pense à une fugue mais n'écarte pas la possibilité d'une mauvaise action.

Fondu... note n° 3

Article de presse daté du 1er octobre 1928

Une seconde lycéenne disparait à Kingsport

KINGSPORT - Pour la seconde fois en moins d'un mois, une jeune fille a disparu des rues de Kingsport. Margaret Mathewson, 15 ans, a été aperçue pour la dernière fois dans l'après-midi du samedi 29 septembre, sur Price Road, non loin de Back Street, et tout près de la loge maçonnique de Kingsport. Le capitaine de police James Blair a indiqué à la presse que, selon lui, il pourrait bien y avoir un lien entre la disparition de Miss Mathewson et celle de Leslie Bellingham, disparue le 1er septembre. Les deux jeunes filles étaient inscrites au lycée public de Kingsport. Blair n'a pas confirmé les rumeurs selon lesquelles un suspect serait actuellement sous surveillance, mais il a annoncé que l'affaire serait bientôt élucidée. "Ce n'est qu'une question de temps..." a-t-il précisé.

Fondu... note n° 4

Article de presse daté du 22 octobre 1928

Encore une disparition d'enfant

KINGSPORT - On a signalé une nouvelle disparition à Kingsport. Billy Jarrell, 16 ans, est ainsi le dernier adolescent à s'évanouir sans laisser de traces. Inscrit au lycée de Kingsport, Jarrell n'est pas rentré chez lui samedi après-midi, après son cours d'arts plastiques. Le capitaine Blair de la police de Kingsport s'est refusé à tout commentaire. Il a simplement annoncé que la police fédérale a été informée et qu'un vaste programme de recherches à l'échelle du comté est en train de se mettre en place.

Un jeune habitant d'Arkham, Andrew Monroe, disparu depuis le 19 septembre, pourrait bien avoir connu le même sort que les trois lycéens de Kingsport. Le chef Asa Nichols, de l'Arkham Police Department, a promis de coopérer à fond avec la police de Kingsport pour tâcher de résoudre cette affaire.

Option - Nouvelles d'Outre-Atlantique

En fouillant dans les archives souterraines de l'université Miskatonic, il est possible que les investigateurs découvrent la piste suivante. Dans le cas contraire, le Gardien peut l'introduire plus tard, par un bon citoyen qui le porte à la connaissance de la police et/ou des investigateurs.

Fondu... note n° 5

Article du London Times daté du 19 octobre 1928

Lycéens disparus : Les recherches continuent

LONDRES - Le commissaire Arthur Campbell du Criminal Investigation Department de Scotland Yard lance une vaste opération de recherche dans l'espoir de retrouver quatre lycéens disparus de Severn Valley : Evelyn Walmsley, 17 ans, habitant Camside ; Lawrence Bradbury 16 ans, habitant Temphill ; Marcus Edmond, 17 ans, habitant Goatswood ; et Caroline Kaye, 18 ans, habitant elle aussi Goatswood. La disparition de Miss Walmsley a été signalée le 31 août, celle de Mr Bradbury le 8 septembre, et celles de Mr Edmond et de Miss Kaye le 30 septembre.

Le commissaire Campbell a indiqué que Scotland Yard recherche un homme approchant de la trentaine, de taille modeste, au teint clair et aux cheveux blonds. Le suspect doit peser dans les soixante-cinq kilos.

D'après le CID, un individu correspondant à cette description a été vu le 30 septembre dans la région de Goatswood. L'agent William Chamberlain a poursuivi le suspect dans les bois, mais a ensuite perdu sa trace.

A propos de Goatswood

Si les investigateurs cherchent des renseignements sur Goatswood, un jet de Bibliothèque réussi leur permet de dénicher un ouvrage, *Satan dans les Îles Britanniques*, qui comporte une singulière référence à Goatswood. D'après l'auteur, la région connaît une très ancienne tradition de sorcellerie, de cultes démoniaques et de rites païens, comprenant peut-être des sacrifices humains. La forêt à proximité de Goatswood a la réputation d'être hantée et les habitants de la région l'évitent comme la peste. D'après la légende, une clairière de cette forêt aurait jadis abrité un temple romain dédié à la Magna Mater.

On a rapporté des phénomènes inhabituels dans cette région à la fin du XVIIème siècle. Des arcs lumineux tendus à travers le ciel, une lune rouge sang et une gigantesque étoile qui serait tombée dans la clairière, faisant résonner la terre à des kilomètres à la ronde. On pense qu'une congrégation de sorcières aurait ensuite commencé à se rassembler dans cette clairière, se livrant à des sacrifices humains et autres cérémonies maléfiques. Des démons sortiraient de la météorite pour se joindre aux cabrioles de cette secte noire.

La presse

Les quatre articles suivants sont parus récemment et aucun jet de compétence n'est nécessaire pour les retrouver. Cependant, aucun journal ne les a tous publiés. Le meilleur moyen d'accéder à ces articles est de consulter les archives des journaux ou de la bibliothèque de l'université Miskatonic. Le *Kingsport Chronicle* possède une version des articles 1, 3 et 4 ; les deux journaux d'Arkham comportent une version des articles 2, 3 et 4 ; la presse de Boston n'a que les articles 3 et 4. La bibliothèque de l'université Miskatonic est le seul endroit où l'on puisse trouver les quatre articles ensemble.

Pour de plus amples informations

Les investigateurs souhaitent peut-être interroger les journalistes qui ont rédigé ces articles, pour obtenir notamment l'adresse des victimes. Dans ce cas, il leur faut réussir un jet de Persuasion, faire jouer leurs relations ou glisser quelques dessous-de-table. Voici les noms des journalistes concernés : Roberta Henry, pour l'*Arkham Advertiser* ; Willard Peck, pour l'*Arkham Gazette* ; et le rédacteur en chef Stanley Carter, pour le *Kingsport Chronicle*. La presse de Boston s'est contentée de reproduire les articles de ces journaux et ne peut fournir aucun renseignement.

Les journaux britanniques couvrent actuellement une série de disparitions de mineurs assez similaire se déroulant en Angleterre. Reportez-vous à l'encadré ci-contre, si vous souhaitez compliquer un peu le scénario.

La police

Les polices d'Arkham et de Kingsport sont toutes les deux sur cette affaire. Elles ont annoncé un effort de coopération à la presse, mais cela n'a pas dépassé le cadre des intentions.

L'Arkham Police Department

Le chef Asa Nichols est un homme amical et ouvert aux suggestions et, si les investigateurs peuvent justifier leur intérêt pour cette affaire, il se montre disposé à les aider. Il leur apprend que le jeune Monroe a déjà eu des démêlés avec la police et s'est enfui à deux reprises du pensionnat Emmerton. Voilà pourquoi Nichols n'a pas accordé une trop grande attention à la directrice quand elle a parlé d'un homme traînant autour du lycée. Cependant, depuis les récentes disparitions de Kingsport, il incline davantage à envisager un drame.

La seule piste que possèdent les autorités d'Arkham est la description de l'homme aperçu par la directrice Anita Pierce. Il s'agit d'un individu entre 25 et 35 ans, assez mince. Son visage était en partie dissimulé par le col de son manteau, mais il avait des cheveux blonds. Nichols n'est pas certain que l'homme soit vraiment lié à cette affaire.

Il peut fournir l'adresse du pensionnat Emmerton (664 E. Main, entre French Hill et Sentinel St.) mais n'a aucune information concernant les disparus de Kingsport. Il attend encore les renseignements que le capitaine Blair a promis de lui envoyer.

Le Kingsport Police Department

Le gros capitaine James Blair est le numéro deux du Kingsport Police Department et c'est lui qui dirige l'enquête sur les lycéens disparus. Maussade par nature, il n'apprécie guère de voir les investigateurs fourrer leur nez dans les affaires de la police. Il refuse de les aider, à moins que l'un d'entre eux ne réussisse un jet de Droit ou de Persuasion. Dans ce cas, il accepte à contrecœur de partager les quelques pistes en sa possession. Il peut aussi donner les adresses des familles des victimes.

Par la suite, après une ou deux disparitions supplémentaires et avec le rédacteur en chef du *Kingsport Chronicle* qui réclame sa tête et son insigne, Blair peut se montrer plus coopératif - et même demander le concours des investigateurs.

S'il se décide à parler, il révèle qu'il a fait placer deux suspects sous surveillance : Olson Wittoski, écrivain, et un sans-abri connu sous le sobriquet de Doc. Wittoski loue un appartement dans le quartier des artistes. Quant à Doc, il s'est évanoui dans la nature peu après son interrogatoire. Il n'y a aucune preuve contre eux, mais Wittoski a été soupçonné auparavant dans une affaire de détournement de mineur, et Doc a déjà été arrêté pour avoir fourni des médicaments à des enfants.

Wittoski a été interrogé à deux reprises, mais sans être officiellement inculpé. Depuis qu'il est placé sous surveillance, on ne l'a pas vu s'approcher du lycée ou discuter avec un mineur. Blair a appris que Wittoski se surnomme lui-même "Dac" et il pense que le mouchoir taché de sang lui appartient, malgré ses

Les pistes de la police de Kingsport

- Dans l'après-midi du samedi 29 septembre, jour de la disparition de Margaret Mathewson, une femme de ménage sortant de l'Église congrégationaliste a vu une belle voiture étrangère venant de Summit Street tourner à l'angle de Tuttle, puis s'engager dans Price Road où elle l'a perdue de vue. La femme n'a pas bien regardé le conducteur, mais elle est certaine qu'il s'agissait d'un homme. C'était vers 15 heures 15. Le lycée de Kingsport se trouve au 806 Summit Street et la loge maçonnique au 102 Price Road.
- Le soir du samedi 20 octobre, en fouillant sur les lieux où Billy Jarrell avait été aperçu pour la dernière fois, la police a découvert une petite tabatière ouvragée près de la porte du lycée. Elle contenait une substance brune et amère, probablement de l'opium. Malheureusement, avoue Blair avec embarras, la tabatière s'est égarée après avoir été ramenée au poste. Personne ne sait où elle a été rangée (l'objet appartient à Basil Ives ; Jim Redmond, un artiste au cerveau dérangé qui lui sert à l'occasion d'homme de main, l'a volé au poste).
- Le lundi après-midi suivant, le 22 octobre, un mouchoir d'homme en soie taché de sang a été retrouvé à proximité du lycée. Il portait les initiales "DAC."

dénégations énergiques (un ou deux jours plus tard, un rapport du labo établit que le sang sur le mouchoir provient d'un animal).

Doc a été ramassé pour interrogatoire le 10 octobre. Il avait en sa possession un flacon de comprimés. On a su par la suite qu'il s'agissait de ses médicaments. Questionné pendant plusieurs heures, il a finalement été relaxé. Le soir même, les pompiers de Kingsport maîtrisaient un incendie derrière le magasin d'ameublement Olson's, où Doc avait son abri de cageots. Personne ne l'a revu depuis.

Les amis et la famille

L'adresse des familles des victimes n'a pas été publiée dans les journaux, et seules les familles Jarrell et Mathewson sont dans l'annuaire. Les investigateurs doivent se renseigner auprès de la police, des journalistes ou de l'une des familles.

Leslie Bellingham
932 Caldecott, Kingsport

L'adresse conduit à un appartement au rez-de-chaussée, dans une rue misérable d'Hill Town. Quatre enfants, leur mère et leur beau-père vivent au milieu du désordre le plus complet. Mrs Downey (ancienne Mrs Bellingham) se désespère au sujet de sa fille. Par contre, sa brute alcoolique de mari semble s'en moquer éperdument. Il ne s'entendait pas avec sa belle-fille, qui menaçait souvent de quitter la maison. "Bon débarras", dit-il.

Les amies de Leslie confirment cette histoire. Au cours des derniers mois, Leslie parlait de plus en plus de partir de chez elle. Ses camarades la croyaient à New York mais, depuis les autres disparitions, elles craignent qu'il ne lui soit arrivé malheur.

Andrew Monroe
664 E. Main, Arkham

Cette adresse est celle du pensionnat Emmerton. La plupart des garçons qui vivent là sont orphelins, ou bien leurs parents ont renoncé à les élever, pour une raison ou pour une autre. La mère d'Andrew est morte quand il avait huit ans et son père, dans la marine marchande, l'a mis au pensionnat peu de temps après. Il vient rarement voir son fils ; au moment de la disparition d'Andrew cela fait un an qu'on ne l'a pas vu à Arkham.

George Simpson, 44 ans, dirige le pensionnat. Il raconte aux investigateurs que le garçon a eu auparavant quelques problèmes avec la justice, rien de sérieux mais, d'après lui, il courait au devant des ennuis. Il traînait toujours avec une bande de mauvais garçons au gymnase de Southside, sur Sentinel Street.

En se rendant au gymnase, les investigateurs font la connaissance des camarades d'Andrew, tous membres de la bande irlandaise des Finns. Les Finns pensent qu'Andrew s'est tout simplement échappé du pensionnat. "Le directeur est beaucoup trop strict", disent-ils, "Andrew détestait cet endroit."

Margaret Mathewson
1214 Hoag Street, Kingsport

L'adresse mène à un quartier populaire de Kingsport. Mr Mathewson est contremaître au dock de chargement de Farnsworth's Paints et son épouse est une mère au foyer marquée par des années de dur labeur. Tous deux sont très inquiets pour leur fille. Mr Mathewson accuse un garçon du nom de Stephen Leroux, avec qui Margaret a rompu récemment. Il croit que Leroux a peut-être mis sa fille enceinte et qu'elle se serait enfuie après avoir été rejetée par son amant. Les deux parents attendent désespérément une lettre ou un coup de téléphone de leur fille, et le père jure qu'il se vengera du jeune Leroux.

Ils peuvent communiquer aux investigateurs les coordonnées des amis de Margaret, qui confirment ce récit. Mais Maureen Tully, la meilleure amie de Margaret, nie absolument qu'elle ait été enceinte.

Billy Jarrell
202 Endicott, Kingsport

La maison de West Side de Billy accueille une famille de classe moyenne qui semble parfaitement stable. Le garçon est bon élève, il n'a pas de difficultés avec la police ou les autorités, il semble difficile d'imaginer pourquoi il aurait voulu faire une fugue.

D'après ses parents, Billy s'est levé tôt ce samedi matin-là. Pendant le petit déjeuner, il a parlé de rejoindre ses amis, Larry Crawford, Hazel Stillberg et Alice Checkley, à la librairie New & Used Books sur North Ward Street. Ils devaient ensuite se rendre à leur cours d'arts plastiques du samedi après-midi.

Billy avait promis de rentrer avant 16 heures. Sans nouvelles de lui, passé 18 heures 30, sa mère a vérifié chez les Crawford, les Stillberg et les Checkley, mais aucun des amis de Billy ne l'avait vu après être rentré du lycée à 15 heures. Ils n'ont rien remarqué d'anormal dans son comportement.

Les établissements scolaires

Le lycée d'Arkham

La directrice Anita Pierce ne peut que répéter aux investigateurs ce qu'elle a déjà dit à la police : le jour de la disparition d'Andrew Monroe, elle a remarqué un jeune homme blond traînant devant le lycée. Elle ne peut pas ajouter grand-chose, si ce n'est que Monroe était un mauvais élève, un bagarreur et un voyou.

Ira Bunch, le concierge du lycée, en sait davantage, mais il a peur de parler. Il a vu Andrew Monroe monter dans la voiture de Basil Ives. Il n'y a pas prêté attention sur le moment, mais s'en est souvenu après la disparition du garçon. Résolu à tout dire à la police dès le lendemain, il a reçu en rêve la visite de cet homme qu'il avait aperçu avec Andrew.

Dans ce rêve, Basil Ives l'a menacé et Bunch est maintenant trop effrayé pour parler à qui que ce soit. Tôt ou tard, il se décide à tout raconter à la police ou aux investigateurs. Peu de temps après, Ives lui envoie un Vampire de Feu pour le réduire en cendres.

Rêves de Folie

Au cause des liens étroits entre Kingsport et le monde des rêves, et par le fait de l'hyper-activité de l'esprit infecté de Basil Ives, les investigateurs et d'autres personnes impliquées dans l'affaire risquent d'être attirés dans les propres cauchemars du peintre. A vous d'introduire ces cauchemars de façon à ce que les investigateurs ne comprennent pas immédiatement qu'ils sont en train de rêver. La plupart commencent dans la rue, par exemple au moment où l'investigateur fatigué rentre chez lui après une longue journée d'enquête. Quand les événements deviennent surréalistes, il comprend qu'il fait un cauchemar. Il se réveille probablement dans son lit, au petit matin, se souvenant être rentré chez lui sans encombres la veille au soir. Il y a d'autres façons de piéger vos joueurs. Un personnage peut somnoler sur un banc public chauffé par le soleil, après un bon repas, alors qu'il surveille un suspect. Les bibliothèques paisibles sont aussi des endroits où l'on s'endort facilement.

Quatre cauchemars sont décrits en encadrés dans les pages suivantes. Bien qu'ils soient rédigés du point de vue d'un seul investigateur, la plupart d'entre eux peuvent être adaptés pour toucher plusieurs rêveurs à la fois.

Les personnages intimement mêlés à cette affaire (familles et amis des victimes, agents de police, voire membres de la presse locale) font des rêves similaires et les mentionnent à l'occasion devant les investigateurs. Certains peuvent même être rencontrés au détour d'un de ces cauchemars.

Au réveil, tous les points de vie, de magie et de POU éventuellement perdus au cours du rêve sont regagnés. En revanche, ce n'est pas le cas pour les pertes de SAN. Un rêveur "tué" durant son cauchemar se réveille immédiatement, perdant 2 points de SAN supplémentaires.

Nous avons choisi de ne pas utiliser les règles du supplément *Les contrées du Rêve* pour ces cauchemars. Mais si vous les connaissez bien, vous pouvez néanmoins les adapter.

Le lycée de Kingsport

Le directeur du lycée, James Wheaton, a dit tout ce qu'il savait aux autorités. Interrogé à propos d'un homme qui aurait pu rôder autour du lycée, il répond avoir aperçu Doc en plusieurs occasions. Il le décrit comme "l'idiot du village" et dit froidement que, d'après lui, un tel individu devrait être interné à l'hôpital psychiatrique fédéral de Danvers. Wheaton raconte que Doc a déjà été arrêté pour avoir glissé des comprimés à des élèves à la sortie du lycée. Autant qu'il sache, Doc n'a jamais fait de mal à personne, mais il le considère néanmoins comme une menace et souhaite sincèrement le voir enfermer.

Si les investigateurs l'interrogent à propos des cours du samedi, il leur apprend que le lycée est ouvert de 12 heures à 15 heures. Les cours de musique et d'arts plastiques sont assurés par Anna Wolf et Basil Ives, pendant que l'entraîneur Foster s'occupe de l'équipe de football.

Les cours du samedi

Les investigateurs trouvent l'entraîneur Foster sur le terrain de football, sifflet autour du cou, en train d'épuiser un groupe de jeunes garçons. Il ne sait rien concernant les disparitions et confirme simplement les soupçons qui pèsent sur Doc, disant que l'homme venait souvent observer l'entraînement de l'équipe. Il conseille aux investigateurs d'aller trouver Miss Wolf et Mr Ives, à l'intérieur du bâtiment.

Le professeur de musique

Miss Anna Wolf enchaîne les cours de piano d'une demi-heure tous les samedis après-midi. Elle serait plutôt jolie sans ses lunettes disgracieuses et son chignon un peu sévère.

Originaire de Boston, Anna gagne suffisamment d'argent avec ses leçons de piano pour mener une vie modeste. Bien qu'elle soit formée à l'école des grands maîtres, elle n'a pas la confiance nécessaire pour se lancer dans une carrière de concertiste. Elle arrondit ses fins de mois par des engagements ponctuels au Stratton Yacht Club ou ailleurs. Elle a d'ailleurs été engagée pour jouer lors du vernissage de l'exposition de Basil Ives, qui doit avoir lieu prochainement à la Mercer Art Gallery. Anna appartient au petit monde des artistes de Kingsport où elle compte beaucoup d'amis. Elle vit avec ses deux chats dans un appartement encombré de plantes vertes sur Green Lane, entre Holt et Pickering.


Anna Wolf

Elle connaît un peu Doc, quoique pas personnellement, et elle admet qu'il est un peu dérangé, mais ne le croit pas dangereux. Elle connaît aussi Olson Wittoski, et dans l'ensemble elle apprécie le personnage. Familiarisée avec ses exploits sexuels, elle évite d'aborder le sujet, mais admet qu'elle se fait du souci à cause de son penchant pour l'alcool et pour la drogue. Un jet de Psychologie réussi indique que son inquiétude n'est pas feinte. Il dépend de ses rapports avec les investigateurs qu'elle leur raconte ou non tous ces secrets.

Interrogée à propos de Basil Ives, Anna répond qu'elle le connaît depuis des années et qu'ils étaient bons amis. Cependant, depuis qu'il est revenu d'Angleterre l'été dernier, leurs rapports se sont refroidis. Elle ne semble plus l'intéresser et ils se voient rarement en dehors des cours du samedi. Ives se montre distant, différent d'une certaine manière. Comme la plupart de ceux qui le fréquentent, elle attribue cette réserve à ses récents succès artistiques, qui lui seraient montés à la tête. Malgré tout, elle a du mal à croire à la culpabilité de Basil Ives.

ANNA WOLF, 37 ans, musicienne de charme

FOR 8	CON 14	TAI 12	INT 13	POU 10
DEX 11	APP 12	EDU 14	SAN 50	PV 13

Compétences : Chanter 75%, Crédit 40%, Écouter 75%, Langue étrangère (Italien) 40%, Jouer du Piano 85%, Jouer du Violon 65%, Lire/Écrire Partitions 85%, Psychologie 40%.

Le professeur d'arts plastiques

La classe du samedi après-midi de Basil Ives se compose de dix élèves à qui il enseigne la peinture à l'huile et la sculpture. Les élèves exécutent surtout des natures mortes, mais Ives engage aussi un modèle de temps à autres. Il a expliqué à ses élèves qu'ils apprendraient plus vite avec des modèles nus, mais que le directeur et le conseil de classe ne veulent pas en entendre parler. Ives lui-même se contente de femmes légèrement vêtues ou de modèles masculins nus jusqu'à la taille, et même ainsi, il s'est attiré une réprimande du directeur

Les élèves de Basil Ives


Maureen Brewster

Maureen Brewster : Maureen, 15 ans, est une fille boulotte et timide, assez renfermée. Si les investigateurs la questionnent à propos des disparitions, son visage s'assombrit et elle devient très nerveuse. L'après-midi du 28 octobre, le jour où Billy Jarrell a disparu, elle l'a vu avec Doc. Le vagabond tenait le bras de Billy, mais il est parti en courant en apercevant Maureen. Elle n'en a jamais parlé à personne, de peur que le gigantesque Doc revienne lui faire du mal. Un jet de Persuasion réussi peut lui délier la langue (Maureen ignore que Doc voulait simplement avertir Billy de se méfier d'Ives. Le vagabond soupçonnait déjà le peintre de commettre de mauvaises actions).

Arnie Mowry : Arnie est un garçon de 15 ans rondouillard, avec de grosses lunettes, des taches de rousseur et un grand sourire. Il est le souffre-douleur de la classe, la cible habituelle de toutes les plaisanteries. On le voit régulièrement au kiosque à journaux de McCarty, où il guette la parution du dernier Weird Tales ou Amazing Stories. Ses sculptures en argile sont impressionnantes.


Larry Crawford

Larry Crawford : Il a 17 ans, une physionomie agréable et un corps athlétique. Larry remporte un franc succès auprès des filles, mais cela ne semble pas l'intéresser beaucoup. Il est l'un des élèves favoris de Basil Ives et pourrait bien devenir l'une de ses prochaines victimes.

Jodie Endicott : Jodie est une mignonne Bostonienne de 15 ans, arrivée à Kingsport en début de semestre. Elle est issue d'une famille aisée et ne s'en cache pas. Amoureuse de Larry Crawford, elle passe plus de temps à le contempler qu'à s'occuper de sa peinture.

Hazel Stillberg : Hazel est une jolie fille de 16 ans, issue d'une des rares familles juives de Kingsport. Elle est l'amie de tout le monde et adore les animaux. C'est une grande dévoreuse de livres, souvent fourrée à la librairie New & Used Books pour y chercher des titres intéressants ramenés par le libraire, Jim Heath.


Marion Gifford

Marion Gifford : Marion est une jeune femme de 18 ans à la mine tragique, obsédée par la mort et tout ce qui est morbide. Elle s'habille toujours en noir et on la voit rarement sans sa collection complète des œuvres de Poe. Elle possède un réel talent artistique, peignant invariablement des toiles sombres et mélancoliques. Sujette aux dépressions chroniques, elle a déjà fait deux tentatives de suicide.

Elle éprouve une passion secrète pour Basil Ives. Elle est fascinée par son attitude décadente, son récent succès artistique et son apparente connaissance des tréfonds les plus noirs de l'âme humaine. Si elle apprend par hasard quelque chose susceptible d'intéresser Ives, elle le lui rapporte en toute innocence - elle est incapable de penser à lui en mal. Son incapacité à percevoir sa vraie nature en fait une future victime idéale.

Stephen Leroux : Stephen est un Canadien de 18 ans, venu de Toronto avec sa famille il y a quatre ans. Grand et séduisant, il aime à se considérer comme un jeune Valentino. Il y a deux ans, il a mis une jeune fille enceinte, mais l'affaire a été étouffée grâce à l'argent et aux relations de son père. Stephen a dû retourner passer un an au Canada chez des cousins et il est revenu à Kingsport l'été dernier pour essayer de décrocher son diplôme. C'est un artiste passable, mais qui manque de créativité.

Stephen Leroux

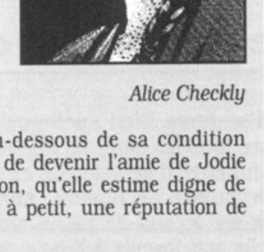
Il a appris récemment que le père d'une de ses conquêtes fait courir des bruits à son propos. On raconte que Margaret Mathewson, disparue il y a peu, était enceinte de lui. Stephen l'a toujours démenti, mais avec sa réputation, personne ne veut le croire. Il craint la réaction du père au cas où ces accusations deviendraient publiques.

Si les investigateurs mentionnent Billy Jarrell ou l'affaire des disparitions, il tente de s'éclipser ; un jet de Psychologie réussi révèle qu'il cache quelque chose. Bien qu'il aime beaucoup Basil Ives, il connaît un secret qui pourrait bien l'incriminer. Si les investigateurs parviennent à le convaincre de parler, il raconte avoir vu Billy Jarrell en compagnie d'Ives dans l'après-midi du 20 octobre, une heure environ après la fin du cours. Ils étaient dans la Ford A de Basil Ives. Il n'en a rien dit, ne voulant pas risquer d'attirer des ennuis à son professeur. Bien qu'ayant du mal à imaginer qu'Ives puisse faire du mal à un de ses élèves, il a des soupçons.

Si Ives l'entend raconter cette histoire aux investigateurs, il utilise la magie pour le forcer à se suicider en laissant derrière lui la lettre suivante :

Désolé d'avoir gâché l'existence de tant de personnes. Je ne peux plus supporter de vivre, sachant que j'ai accusé un innocent de crimes ignobles. Je suis désolé, Mr Ives. J'espère que vous pourrez me pardonner.

Tristement,
Stephen


Alice Checkly

Alice Checkley : Alice, 16 ans, est une fille amicale avec un caractère de garçon manqué. Elle est la meilleure amie de Larry Crawford et on les voit toujours ensemble. Malgré tous ses efforts, elle n'est pas vraiment douée pour les arts plastiques.

Roberta Miskell : Roberta, 17 ans, est une jolie petite princesse dont le père est membre du Stratton Yacht Club et de la chambre de commerce de Kingsport. Suivant l'exemple paternel, Roberta ne fréquente que les bonnes personnes, au bon moment et toujours pour la bonne raison. Elle est superficielle et cruelle envers ceux qu'elle juge en-dessous de sa condition sociale. Dernièrement, elle a décidé de devenir l'amie de Jodie Endicott, la nouvelle venue de Boston, qu'elle estime digne de son attention. Elle s'est attiré, petit à petit, une réputation de "garce".

Everett Zabel : Everett est un garçon grand et maigre de 16 ans, aux cheveux bouclés en bataille et au sourire désarmant. C'est un intellectuel qui aime citer des philosophes morts depuis longtemps. Gentil et amical, il est toujours prêt à voler au secours d'une personne en difficulté. Il est l'ami d'Arnie Mowry, avec qui il discute pendant des heures, chacun tâchant de se montrer plus malin que l'autre.

Wheaton. Il est très apprécié par ses élèves, qui adorent ses théories bohème.

Billy Jarrell suivait son cours du samedi. Tout le monde l'aimait bien, élèves comme professeur, et tous expriment leur vive inquiétude à son égard. Non contents d'interroger Ives, les investigateurs voudront peut-être aussi questionner ses élèves.

Collègues et associés

Tôt ou tard, Basil Ives devient le principal suspect des investigateurs. Ils peuvent se renseigner à son sujet auprès de ses collègues de l'université Miskatonic, ou de ses amis de la communauté artistique de Kingsport.

L'université Miskatonic

Ives travaille à l'université depuis 1925 et occupe actuellement le poste d'assistant du directeur artistique David Rosen. Interrogé sur lui, Rosen exprime une vive admiration pour son talent et sa technique. Il explique qu'il est un membre de valeur pour sa petite équipe et, de surcroît, un excellent enseignant.

Un jet de Persuasion réussi lui fait reconnaître qu'Ives semble étrangement détaché et distant depuis son retour d'Angleterre. Il a même eu plusieurs disputes violentes avec différents membres de l'équipe, rien de sérieux, mais c'est une attitude qui ne ressemble guère au Basil Ives d'auparavant.

La communauté artistique

Au cours des dix dernières années, Kingsport est devenu un lieu touristique couru. Beaucoup d'artistes viennent y passer l'été, attirés par l'argent facilement gagné en peignant des paysages ou des portraits pour les touristes. Ils sont nombreux à trouver l'inspiration dans la cité des brumes et à s'y établir. La plupart s'installent au sud de la ville, dans le quartier vieillissant de Town Hill. Bien qu'Ives habite aujourd'hui dans le nord de la ville, il a longtemps vécu dans ce quartier où il connaît encore beaucoup de gens. Les artistes décrits plus bas peuvent être retrouvés un à un par les investigateurs, ou rencontrés en bloc au vernissage à la Mercer Gallery.

Elizabeth Brundage, 44 ans, égérie

Elizabeth Brundage est une femme talentueuse et respectée, une sorte d'égérie pour les jeunes artistes de Kingsport. Beaucoup viennent la trouver pour lui demander conseil ou simplement pour bavarder, ce qui fait d'elle la dépositaire de tous les petits secrets de la communauté. Elle vit seule dans un grand appartement sur Holt Street, près de Green Lane.

Elle a une haute opinion de Basil Ives, bien qu'elle admette qu'il semble transformé depuis son retour d'Angleterre. On raconte qu'il est devenu alcoolique.

Si l'affaire des disparitions est mentionnée, elle devient mal à l'aise. Un jet de Psychologie réussi indique qu'elle ne dit pas toute la vérité. Elle finit par admettre qu'un de ses amis artistes pourrait être impliqué. Poussée dans ses derniers

Premier Cauchemar : Les Fils du Maudit

Au début de ce rêve, l'investigateur est dans la rue, devant une vieille maison décrépite entourée d'une haute grille de fer. C'est une réminiscence de la maison de Basil Ives. L'une des personnes disparues se tient devant le porche. Surveillant l'investigateur, la personne ouvre vivement la porte d'entrée et se glisse à l'intérieur. La grille de fer est verrouillée, il faut donc la crocheter ou réussir un jet de Grimper (plusieurs tentatives sont autorisées) pour parvenir dans la cour. La porte d'entrée n'est pas fermée à clef. Une fois l'investigateur à l'intérieur, la porte se referme en claquant derrière lui.

A l'intérieur de la maison, visiblement désertée depuis longtemps, le rêveur ne trouve aucune trace de la personne aperçue un instant plus tôt. Quand il veut s'en aller, la porte d'entrée a mystérieusement disparu. Il n'y a plus ni porte ni fenêtres. Dans la maison règne un silence total, et il n'entend plus que son propre cœur qui bat follement. S'il essaie de parler, aucun son ne sort de ses lèvres.

Une porte apparaît dans le mur opposé et s'ouvre sans un bruit. En l'empruntant, il découvre de nombreuses portes, ouvrant sur de longs couloirs sinueux qui rétrécissent et s'élargissent, sur une série interminable de pièces ou sur des volées de marches qui tournent en cercles.

Le rêveur ne trouve pas le chemin de la sortie, et toujours aucune trace de la personne disparue. De temps en temps, une fenêtre révèle un paysage étranger - une forêt ancienne et sombre : Goatswood, telle qu'elle apparaît dans l'œuvre de Basil Ives.

L'investigateur finit par déboucher dans une pièce contenant un lit gigantesque, avec des chaînes qui s'agitent sans bruit le long des quatre montants. En entrant dans la pièce, il doit réussir un jet de POUx3 ou se retrouver soudainement enchaîné sur le lit, incapable de bouger, poignets et chevilles étroitement attachés. S'il réussit son jet, c'est la personne disparue qu'il retrouve enchaînée au lit. Dans un cas comme dans l'autre, les chaînes sont absolument indestructibles.

Une haute silhouette silencieuse apparaît ensuite et s'approche du lit, un grand couteau jetant un éclat sinistre dans sa main sombre. La chambre est maintenant pleine de lits similaires mais imbibés de sang, agitant silencieusement leurs chaînes, chacun au centre d'une mare de sang qui s'élargit lentement.

Comme la forme sombre brandit son couteau bien haut, plusieurs silhouettes sans visage, horriblement lacérées et ruisselantes de sang, se détachent de l'ombre et rampent vers le rêveur. Lentement, la figure sombre détourne son couteau et le plonge dans son propre visage. Avec un bruit affreux, elle arrache brusquement la lame étincelante et se déchire le crâne en deux.

Si l'investigateur est enchaîné au lit, il ne peut opposer aucune résistance aux silhouettes sans visage, qui le lacèrent et le mettent lentement en pièces avec leurs ongles. Il se réveille soudain dans son lit, couvert de sueur. Il a perdu 1/1D3 points de SAN. S'il n'est pas cloué au lit, il peut tenter un jet d'Esquiver pour échapper aux mains griffues tendues vers lui et ressortir de la pièce. Bondissant à travers le seuil, il se retrouve dans la rue. L'étrange maison a mystérieusement disparu. Une voix surgit de nulle part, teintée d'un accent britannique : "Je t'aurai, [Nom de l'investigateur], comme j'ai eu les autres. Tu ne peux pas m'échapper !" Puis il se réveille en sursaut. Il n'a perdu que 0/1 point de SAN.

Si le rêveur reste en arrière pour protéger la personne enchaînée, il peut affronter la silhouette sombre mais se fait probablement mettre en morceaux. Il se réveille comme dans le premier cas, ayant perdu 1/1D3 points de SAN. S'il parvient à vaincre le sinistre éventreur, il ne perd que 0/1 point de SAN.

Éventreur de l'ombre

FOR 18 CON 16 TAI 19 INT 15
POU 18 DEX 12 PV 18 Déplacement 9

Bonus aux Dommages : +1D6.
Armes : Couteau 50%, 1D6.
Armure : Aucune, mais il n'encaisse de dommages qu'en cas d'empalement.
Compétences : Esquiver 25%.

retranchements, la larme à l'œil, elle fait part de ses soupçons concernant Olson Wittoski.

Elle raconte que Wittoski a un penchant prononcé pour les mineur (e) s, et que l'an passé, il a été soupçonné dans une affaire de détournement. Elle est dans une position inconfortable, adorant Wittoski mais ne parvenant pas à se convaincre de son innocence.

Si elle décide d'aider les investigateurs, elle leur suggère de discuter avec le sculpteur Ted Kovey, le peintre Jim Redmond ou Anna Wolf la musicienne, tous membres de la communauté artistique de Kingsport.

Ted Kovey, 38 ans, sculpteur

Ted Kovey est un solide gaillard aux allures d'ours avec une grande barbe et des cheveux grisonnants. Franc et jovial, il est largement apprécié. Il habite une petite maison sur Holt Street où il sculpte l'argile et la pierre. Il fréquente une académie de billard crasseuse, le Penn's Billiard Hall, où il s'adonne chaque soir à son passe-temps favori : la boisson.

Il explique aux investigateurs que Basil Ives est une simple connaissance, sans plus. Un jet de Psychologie réussi leur révèle un soupçon de jalousie dans son attitude. S'ils insistent un peu, Kovey admet qu'il estimait mériter tout autant qu'Ives le poste d'assistant à l'université Miskatonic. Mais il concède, avec son honnêteté coutumière, que le succès actuel d'Ives est pleinement justifié.

Interrogé à propos d'Olson Wittoski, Kovey hésite un moment avant de répondre que l'écrivain est "un bon garçon et un buveur plus qu'honorable !" Il le décrit comme un type bizarre, avec de drôles d'idées et de drôles d'habitudes, mais néanmoins honnête. Si les investigateurs savent gagner sa confiance, il mentionne l'avoir vu en compagnie d'un adolescent autour du 20 octobre. Il ignore qui était le gamin et ce qu'il faisait avec Olson, et il ne l'a pas demandé. Il hésite à dévoiler cette information, craignant d'impliquer injustement Wittoski dans l'affaire des disparitions. Il est à cent lieues de soupçonner Ives ou Wittoski de quoi que ce soit.

Jim Redmond, 31 ans, peintre

Redmond est un homme négligé et squelettique avec une barbe en broussailles et un regard nerveux. Suite à une série de cauchemars qu'il a fait au début de l'année 1925, il s'intéresse de près à l'occultisme. Sa bibliothèque personnelle contient un exemplaire du blasphématoire *Cultes Innommables* (édition Golden Goblin Press). La plupart de ses tableaux sont basés sur ses cauchemars et représentent des paysages étranges, d'horribles créatures, ainsi que d'autres sujets beaucoup moins plaisants. Son instabilité mentale, accentuée par l'usage de la drogue, l'a rendu complètement paranoïaque. Il n'est pas très aimé dans la communauté artistique.

Ses meilleures relations sont avec des artistes qui s'adonnent au haschich, à l'opium ou à d'autres drogues. Ses contacts du Desolate Highway Cafe à Arkham en font un fournisseur de choix. Il approvisionne, entre autres, Olson Wittoski et Basil Ives.

Sa fragilité permet à Ives de le manipuler aisément. Ayant gagné sa confiance en partageant quelques menus secrets occultes avec lui, celui-ci en a fait, peu à peu, ses yeux et ses oreilles. Redmond suit attentivement l'évolution de l'enquête, se tenant prêt à le prévenir si des preuves devaient être découvertes contre lui. En échange, Ives emplit ses cauchemars de visions blasphématoires. C'est Redmond qui a dérobé sa tabatière au poste de police, et c'est également lui qui a volé un mouchoir à Wittoski, qui l'a aspergé de sang et abandonné à proximité du lycée. Son état mental se détériore à une telle vitesse qu'il pourrait même aider Ives à enlever sa prochaine victime. Mais son instabilité finit par devenir dangereuse pour celui-ci. S'il craint que Redmond n'aille trouver la police, il l'élimine en lui envoyant un de ses Vampires de Feu.

Interrogé par les investigateurs, Redmond trahit rapidement sa paranoïa et refuse de répondre aux questions les plus innocentes. Les questions sur Ives et sur les disparitions en particulier le plongent dans une agitation fébrile. Un jet de Psychologie réussi révèle qu'il est non seulement très perturbé, mais aussi terrifié. Ce n'est que sous l'effet de l'hypnose, d'une drogue puissante ou d'une menace contre sa vie que Redmond dévoile une information sur Basil Ives. Il sait que c'est lui qui a enlevé les adolescent (e) s, quoiqu'il ignore où il les a emmenés ou ce qu'il peut bien en faire.

Le vernissage

Il a lieu à la Mercer Gallery, située dans Hall Street entre Holt et Howard. Les investigateurs en entendent parler dans les journaux, par des associés ou en interrogeant l'un des artistes. Une foule de personnes très élégantes s'y retrouvent, des personnalités d'Arkham ou de Kingsport, mais aussi des artistes : Elizabeth Brundage, Ted Kovey, Jim Redmond, Olson Wittoski et le directeur artistique de l'université Miskatonic David Rosen. Des serveurs en livrée débarrassent les invités de leur manteau et circulent avec des plateaux de hors-d'œuvres. Anna Wolf, dans une robe splendide, est installée au piano à queue et emplit la galerie d'une musique douce et romantique.

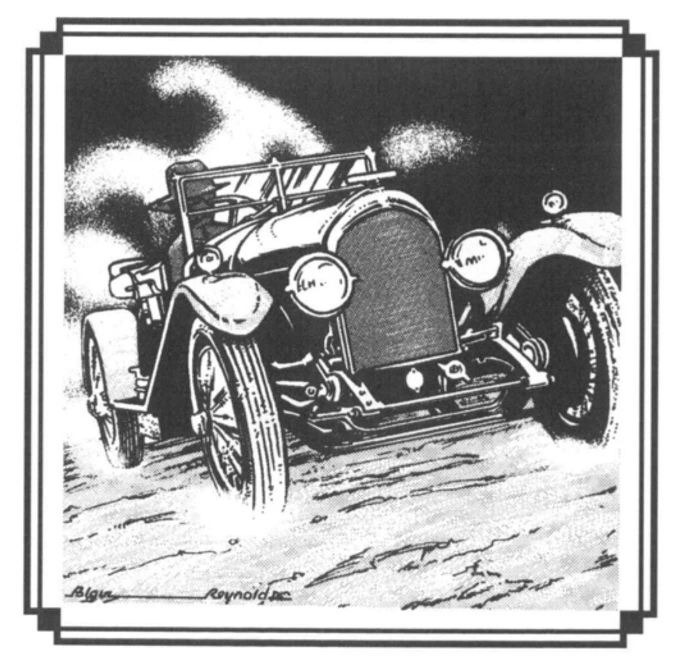
A moins que les investigateurs ne soient habillés en conséquence, ils auront des difficultés (malus) à se fondre dans la foule. S'ils sont sales ou dépenaillés, on leur refuse l'entrée.

Basil Ives est évidemment présent, environné de clients qui font l'éloge de ses nouvelles œuvres. En observant attentivement les personnes présentes, un jet d'Idée réussi révèle aux investigateurs que Brundage évite Wittoski et que Redmond regarde d'un œil anxieux les invités qui entourent Ives. Kovey et Wittoski restent tous deux à une certaine distance de celui-ci.

Parmi les nouvelles toiles de Basil Ives, il s'en trouve une intitulée *Goatswood au crépuscule* qui dépeint une forêt sombre et mystérieuse, hantée par des ombres et des formes étranges. Bien qu'elle ne comporte aucune allusion directe au Mythe, cette toile a quelque chose de dérangeant et ceux qui la contemplent perdent 0/1 point de SAN.

BENTLEY 3 LITRES

Vitesse maximum : 100
Points de vie : 20
Maniabilité : 10
Chauffeur + passagers : 2+MP
Accél./décél. : x4



La Bentley 3 litres de Basil Ives

La toile, étiquetée 250 dollars, est déjà vendue à un certain Malcolm Veidt, enseignant dans un atelier privé de Kingsport (voir l'encart *Nouvelles d'outre-Atlantique*, page 67 pour davantage de précision sur Goatswood).

En discutant avec les invités, les investigateurs découvrent que l'exposition remporte un succès mitigé. Certains la trouvent provocante, évocatrice et profondément émouvante ; d'autres la trouvent vaguement malsaine et dérangeante. Tout le monde s'accorde à dire que le style de Basil Ives a radicalement changé au cours des derniers mois (depuis son retour d'Angleterre).

A un certain moment de la soirée, la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché permet de remarquer la forme gigantesque de Doc traînant à proximité d'une entrée. Il semble observer soigneusement les invités. Si les investigateurs convergent dans sa direction, il s'enfuit dans la nuit (le Gardien peut leur laisser une chance de le rattraper ou de le suivre).

La maison de Basil Ives

Alors que l'enquête se resserre autour de Basil Ives, les investigateurs voudront probablement visiter sa maison. C'est une ancienne bâtisse d'un étage, assez sinistre, qui se trouve au bout de John Street, dans le vieux quartier d'Harborside. Une haute grille de fer entoure la propriété.

Quand Basil Ives l'a rachetée à une vieille veuve, la maison était déjà en mauvais état. Il n'y a pas eu d'amélioration sensible depuis. La peinture part en lambeaux, exposant le bois aux intempéries. Les planches des murs se gondolent et se fendent, les carreaux des fenêtres sont cassés et chaque tempête arrache de nouveaux bardeaux au toit. Le porche s'affaisse sur un côté et les marches sont courbées ou brisées. La cour est laissée à l'abandon, pleine de feuilles mortes et de papiers apportés par le vent. Les arbres et les arbustes n'ont pas été taillés depuis longtemps et poussent en désordre.

Entre les buissons se dressent plusieurs nains en pierre, qu'on ne remarque qu'avec un jet de Trouver Objet Caché réussi. Un examen plus attentif révèle qu'ils sont très anciens et d'une laideur exceptionnelle, avec leurs yeux globuleux, leur nez pointu et leurs dents de requins. Un jet de Connaissance réussi rappelle à la mémoire des investigateurs que la coutume de mettre des nains dans son jardin s'est développé il y a des siècles, dans les Îles Britanniques. Ces nains en pierre, qui ont peut-être eux-mêmes plusieurs siècles, ont été achetés par Ives aux environs de Goatswood.

Un chemin étroit, le long de la maison, conduit à un petit garage à l'arrière de la propriété. Le garage ne vaut pas mieux que la maison, ses planches se gondolent et se fendillent, ses vitres sont brisées, etc. Il est toujours fermé à clef.

Ives y gare ses deux voitures, sa Ford modèle A et sa Bentley 3 litres. Achetée avec l'argent de ses premières toiles, la Bentley fait son bonheur et sa fierté. Il la conduit rarement mais, s'il doit prendre la fuite, c'est cette voiture qu'il choisit.

Le vestibule

Deux tableaux y sont accrochés, illustrant deux paisibles panorama de la campagne anglaise. Ils sont signés Basil Ives et datés de 1926.

La cuisine

C'est une cuisine ordinaire, avec un coffre à glace, une petite cuisinière, une table et quatre chaises. Une fouille rapide met à jour plusieurs bouteilles d'alcool cachées dans un placard. Dans l'évier se trouve un grand couteau, taché par quelque chose qui pourrait bien être du sang (l'analyse établit qu'il s'agit de sang humain). Un jet de Trouver Objet Caché réussi permet d'identifier des taches similaires sur le carrelage.

Un tableau de Basil Ives est accroché au mur. Daté de 1924, il s'agit d'une nature morte classique, avec un morceau de fromage, des fruits, des fleurs et une bouteille de vin.

La salle à manger

Elle est meublée d'une grande table en chêne et de huit chaises usées par le temps. Le parquet est en partie recouvert par un vieux tapis. Plusieurs œuvres d'Ives sont suspendues aux murs, représentant toutes des vues de Kingsport datées de 1922 à 1925.

Le séjour

Il contient un sofa, un canapé à deux places et une table basse ancienne. Une énorme radio est posée sur un support en bois, et une grande cheminée se partage entre le séjour et le salon juste à côté. De vieilles photographies de famille sont placées sur le manteau de la cheminée. Un jet d'Idée réussi fait penser aux investigateurs que l'homme qui se trouve sur les photos ressemble beaucoup à Ives et pourrait bien être son père. Dans ce cas, le petit garçon qui se tient près de lui serait le jeune Basil.

A côté des photos se trouve une étrange statuette de bois. Elle représente un homme ventru, nu et privé de tête. En se penchant plus près, on remarque des bouches gravées dans ses paumes. Cette statuette mesure approximativement dix centimètres et semble assez ancienne.

Un jet d'Archéologie réussi indique que l'objet provient sans doute des Îles Britanniques, qu'il a été sculpté dans un style primitif, mais qu'il est de manufacture récente, remontant tout au plus au XVIIIème siècle. Un jet de Mythe de Cthulhu réussi identifie la chose comme étant Y'golonac. Cette constatation fait perdre 0/1 point de SAN.

Une inspection rapide des cendres de la cheminée et la réussite d'un jet de Trouver Objet Caché rapporte un petit morceau de tissu carbonisé, provenant d'une chemise d'homme. En fouillant parmi les cendres, on trouve aussi plusieurs boutons calcinés, des pièces de monnaie et un autre morceau de vêtement. Un jet d'Idée réussi permet de supposer que plusieurs vêtements ont été récemment brûlés dans cette cheminée. On n'y trouve pas d'os ou de dents.

Le salon

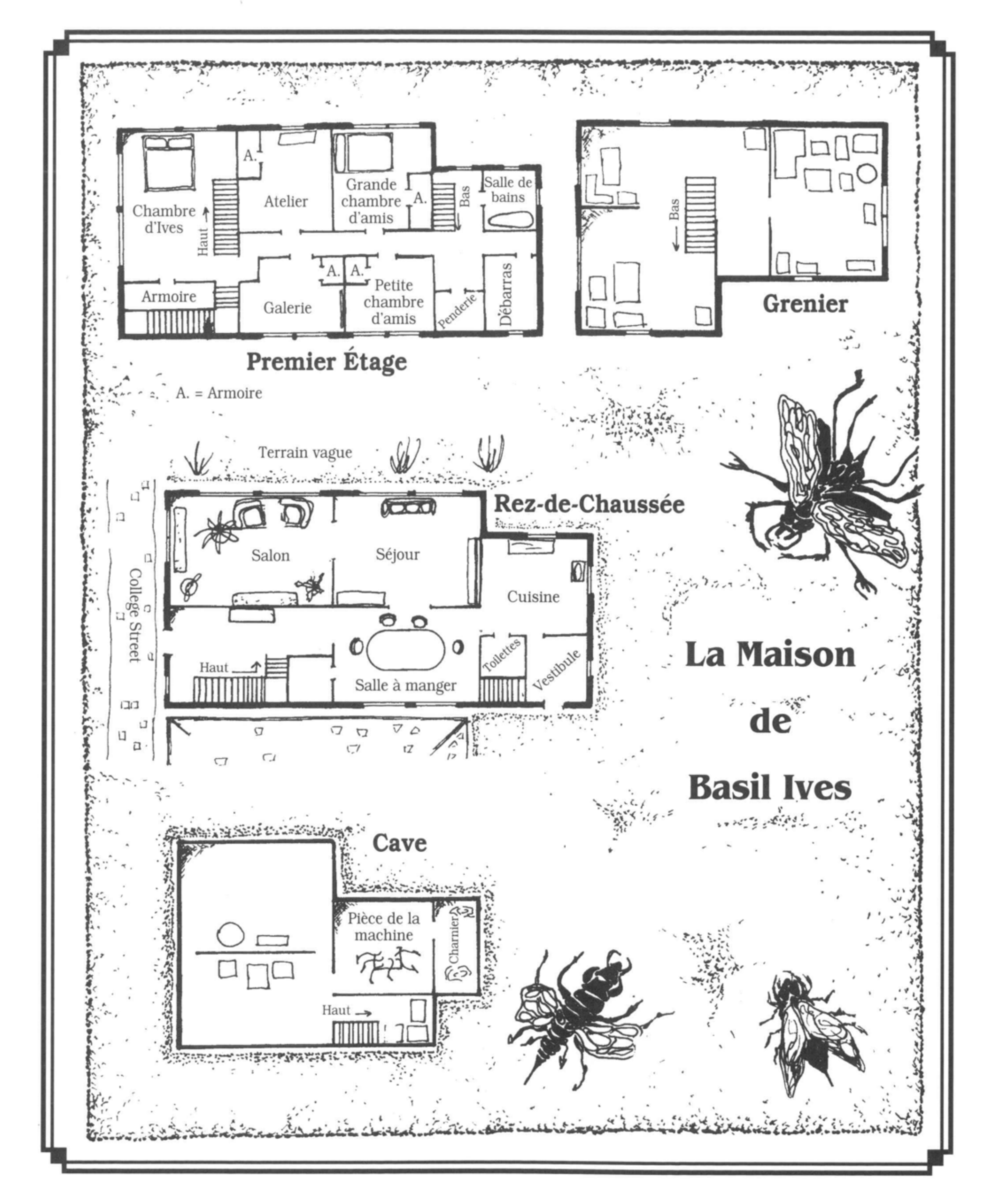
Il abrite la majeure partie des plantes de la maison. Fougères, cactées et plantes grimpantes sont suspendues au plafond ou posées dans d'énormes bacs à même le plancher. Elles sont toutes mortes et brunies, couvertes de poussière et de toiles d'araignées. Elles n'ont pas été arrosées depuis des mois. Le mobilier se limite à trois fauteuils en cuir en mauvais état, une chaise à bascule branlante et une énorme table basse ronde. Sur le manteau de la cheminée, on trouve plusieurs bougies de tailles diverses et des soucoupes contenant des pommes de pin et des fleurs séchées.

Dans un coin se dresse un ancien pupitre sur lequel est posé un manuscrit jauni, attaché par un ruban de soie rouge élimé. Il s'agit du livret d'un opéra italien, *Massa di Requiem per Shuggay*. Si nécessaire, un jet d'Italien réussi donne la traduction suivante : *Requiem pour Shaggaï*.

L'opéra a été composé en 1768 par le compositeur italien Benevento Chieti Bordighera, qui fut peu après convaincu d'hérésie et mis à mort en 1771. Si un investigateur peut lire l'Italien, il découvre un opéra étrange et fascinant, retraçant l'histoire de la planète Shaggaï et de ses habitants. Un gigantesque cataclysme détruit la planète et provoque l'exode de ses habitants. Un passage troublant chante les louanges de Baoht Z'uqqa-Mogg, le Porteur de Pestilence, qui semble être une puissante entité ou une divinité adorée par les habitants de Shaggaï.

Cette partie de l'opéra fait également référence à Azathoth, le Sultan des Démons. Une personne familiarisée avec l'écriture musicale, ou qui réussit un jet de Connaissance ou d'EDUx1, se rend bien compte de l'extrême complexité de cette composition. Certaines parties semblent écrites pour des instruments ou des notes complètement inconnus.

Bien que l'opéra ne contienne aucun sort, sa lecture, nécessitant quatre heures de temps et la réussite d'un jet d'Italien,

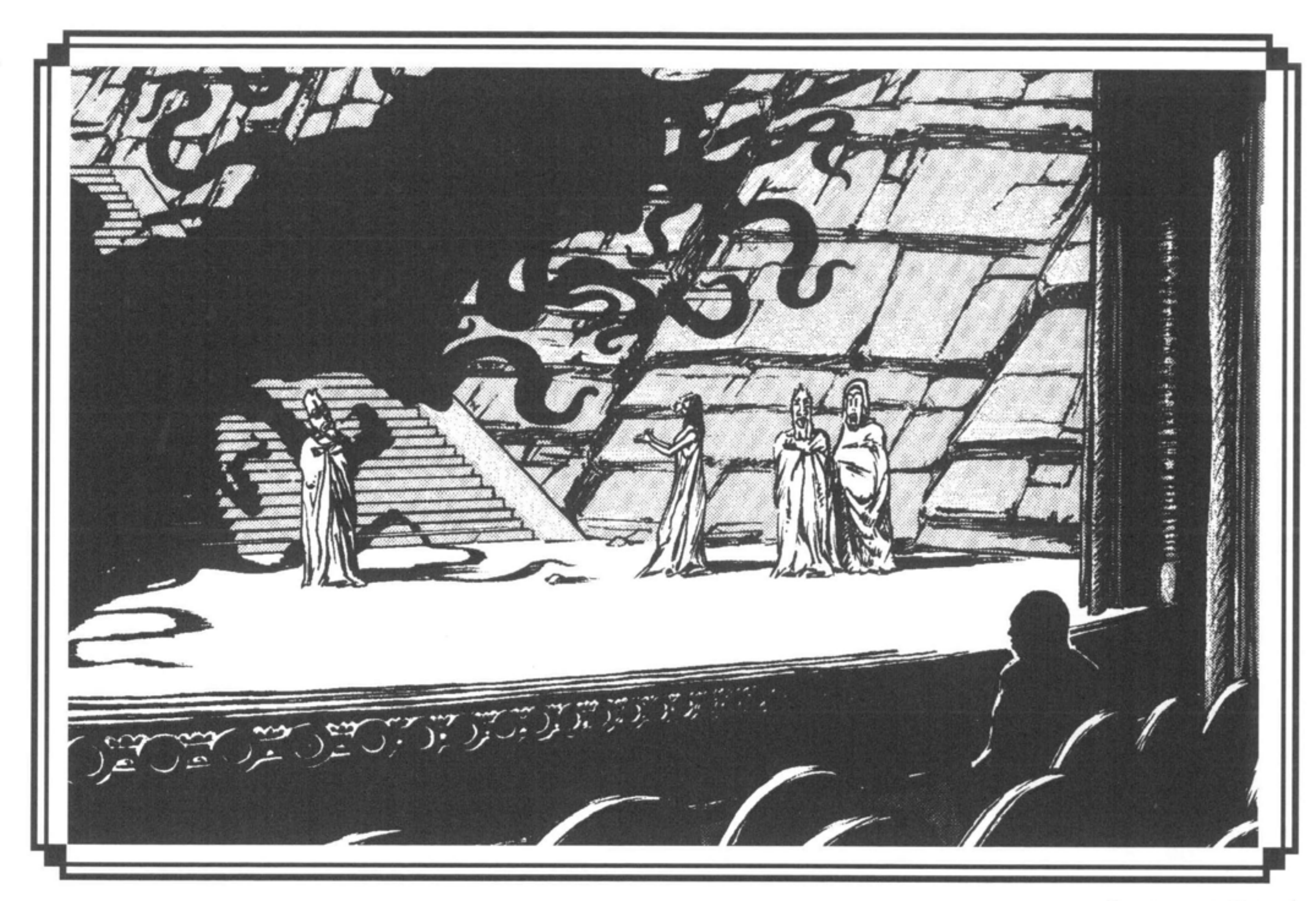


permet d'augmenter de 4% sa compétence en Mythe de Cthulhu. Elle entraîne aussi la perte de 1D6 points de SAN.

La chambre à coucher de Basil Ives

Cette chambre contient un grand lit à colonnes, une chaise à bascule, une commode et un meuble de chevet. Le portrait maudit de Basil Ives est accroché au-dessus du lit. Le jeune homme y est représenté en pied, appuyé négligemment sur une canne - une vision de cauchemar. Le nez est fendu, découvrant deux narines creuses et sanglantes. Les oreilles ont été amputées et les orbites béantes et noires semblent suivre les investigateurs du regard. Des plaies ouvertes marquent d'autres parties du corps et les vêtements sont trempés de sang. Ceux qui voient ce tableau perdent 1/1D3 points de SAN (voir *Le portrait maudit de Basil Ives*, page 64 pour davantage de précision concernant le portrait).

Un jet de Trouver Objet Caché réussi en examinant le lit révèle des traces de frottements sur les quatre colonnes. Un jet d'Idée réussi amène à penser que quelque chose, ou quelqu'un,



Requiem pour Shaggaï

a dû être attaché à ces colonnes. En arrachant les draps pour examiner le matelas, les investigateurs peuvent y trouver des taches de sang séché (l'analyse confirme qu'il s'agit de sang humain). D'autres jets de Trouver Objet Caché réussis font remarquer des gouttes de sang séché répandues sur le plancher.

Dans un tiroir du meuble de chevet, les investigateurs découvrent une petite tabatière ornementée. La substance amère et brune qu'elle contient est identifiée comme étant de l'opium par la réussite d'un jet de Chimie ou de Pharmacologie. La tabatière correspond à la description de celle qui a disparu du commissariat du Kingsport Police Department. Un autre tiroir renferme un livre d'Oscar Wilde : *Le Portrait de Dorian Gray*.

En fouillant dans le placard, on trouve une boîte en carton au fond d'une étagère. Elle contient quatre morceaux de corde imprégnés de sang, une cravache et plusieurs ustensiles sexuels illégaux dans le Massachusetts comme dans la plupart des autres états.

Second Cauchemar : Requiem pour Shaggaï

Ce rêve débute lui aussi dans la rue. L'investigateur entend d'abord une musique presque inaudible, qui semble provenir de très loin. Malgré tous ses efforts, il est incapable d'en localiser la source. En fouillant les ruelles obscures, il aperçoit une des personnes disparues qui entre précipitamment dans un vieux bâtiment sombre et décrépi.

Suivant la personne à l'intérieur, l'investigateur débouche dans une grande pièce. Une silhouette immobile se tient devant un pupitre sculpté. En s'approchant plus près, l'investigateur voit qu'il s'agit d'un corps desséché - celui de la personne recherchée. S'il le touche, il tombe en poussière. Les partitions jaunies posées sur le pupitre sont celles d'un opéra intitulé *Massa di Requiem per Shuggay*. Si nécessaire, un jet d'Italien réussi permet de traduire le titre par *Requiem pour Shaggaï*.

En relevant la tête, le rêveur se retrouve assis dans une grande salle de théâtre. En costume de soirée, il assiste à un opéra étrange et extravagant donné devant une salle vide. Il est le seul spectateur. Le décor représente un ancien temple et les acteurs portent tous de longues robes sombres.

Un orchestre invisible joue une complainte d'un autre monde, tandis que les acteurs chantent des arias complexes. Leur langage ressemble à de l'italien, mais aucun jet de compétence ne permet de le comprendre.

L'opéra déroule sa trame élaborée pendant des heures, et l'investigateur est incapable de trouver la moindre sortie. Pas plus qu'il ne parvient à mettre la main sur les musiciens, le metteur en scène ou l'équipe de montage. Dans les coulisses, il remarque l'ombre d'une chose amorphe et fluctuante, jouant d'un instrument vaguement semblable à une flûte. Mais la source de l'ombre n'est visible nulle part. La musique étrange finit par atteindre un crescendo enfiévré tandis que l'air commence à trembler et à vibrer en accord avec les rythmes étranges. Le mur se déforme de manière inquiétante. La réussite d'un jet de POUx3 permet à l'investigateur de se réveiller brusquement, ayant perdu 0/1 point de SAN. En cas d'échec, il reste piégé dans un cauchemar abominable.

L'air torturé se déchire et une masse gigantesque et luisante se déverse de nulle part, coulant sur la scène en envoyant ses pseudopodes anéantir le décor et les acteurs. La masse obscène grandit rapidement, emplissant le théâtre et ravageant tout sur son passage.

Un jet de Mythe de Cthulhu réussi permet de reconnaître le grand Azathoth, seigneur du vide interstellaire. L'investigateur se réveille en sursaut, perdant 1/1D3 points de SAN. Dans le silence de sa chambre, il lui semble encore entendre les derniers échos de la musique.

L'atelier

Espace de travail de l'artiste, cette pièce empeste la peinture et l'essence de térébenthine. Le dernier projet d'Ives est disposé sur un grand chevalet, à proximité d'une estrade de bois où l'artiste fait poser ses modèles. Des toiles vierges ou inachevées sont appuyées contre le mur.

Le tableau sur le chevalet représente une énorme créature semblable à un scorpion, avec une carapace chitineuse et luisante vert-noir, une tête couverte d'antennes et constellée d'yeux jaunes, une multitude de pattes arachnéennes, une queue recourbée se terminant par un dard menaçant, et des pinces massives. Trois paires d'ailes membraneuses sont repliées sur son dos et une nuée d'insectes étranges et autre vermine bourdonne autour de sa tête. Un jet de Mythe de Cthulhu réussi l'identifie comme étant Baoht Z'uqqa-Mogg, le Porteur de Pestilence. La vision de ce tableau entraîne une perte de 0/1 point de SAN. Ives l'a peint à partir de souvenirs implantés par l'Insecte parasite.

La galerie

C'est la galerie d'art privée d'Ives, une pièce qu'il garde toujours fermée à clef. Des dizaines de toiles sont accrochées au mur, des peintures malsaines, troublantes. Plusieurs d'entre elles représentent des jeunes gens sauvagement torturés ou assassinés, d'autres ne sont que des taches de couleurs hallucinées où perce une horreur sans nom. Certaines font clairement allusion au Mythe et montrent des abominations informes s'arrachant à quelque puits infernal, des silhouettes spectrales glissant à travers le vide de l'espace, ou des temples et des cités inhumaines et blasphématoires. Les investigateurs perdent 1/1D4 points de SAN en examinant ces toiles.

L'une d'elles retient tout particulièrement leur attention. Il s'agit d'une grande toile d'environ un mètre quatre-vingt sur un mètre vingt, qui montre un adolescent à genoux, bâillonné, avec les mains liées derrière le dos. Des blessures profondes saignent sur sa poitrine dénudée, son estomac, ses bras et ses épaules. Son visage est la partie la plus troublante - ses yeux implorants semblent jaillir du tableau pour appeler au secours.

Une petite plaque de bronze en bas du cadre indique que cette peinture s'intitule *L'Innocence de Billy*. Elle est signée Basil Ives et datée du 21/10/28. Les investigateurs perdent 1/1D4 points de SAN en face de cette œuvre abominable. Si l'un d'entre eux a vu une photographie de Billy Jarrell, il reconnaît le garçon sur le tableau.

Les dates d'exécutions de ces toiles les situent toutes après le retour d'Angleterre de Basil Ives.

La grande chambre d'amis

La porte en est verrouillée et les fenêtres barricadées de l'intérieur. Le seul meuble est un lit à colonnes qui occupe le centre de la pièce. Des bouts de corde y sont encore attachés. C'est là qu'Ives garde ses victimes en attendant le moment de se livrer à ses expériences impies.

La petite chambre d'amis

Meublée confortablement d'un lit, d'une commode et d'une table de chevet, cette chambre est destinée aux invités occasionnels. Au-dessus du lit, une toile datée de 1927 compose une vue de Kingsport.

Le grenier

Il sert de débarras. On y trouve des malles de vieux vêtements, des décorations de Noël et des piles de livres et de papiers.

La cave

La cave dégage une forte odeur de moisissure. Elle est divisée en quatre pièces. Les deux plus grandes servent de débarras et ne contiennent rien d'intéressant.

La pièce de la machine

Cette pièce froide et humide renferme un trésor des plus inhabituels : un cube gris terne de plus d'un mètre de côté,

Troisième Cauchemar : Fondu au Gris

Ce rêve se déroule chez un artiste local. Le mieux est donc qu'il vienne troubler l'investigateur la nuit précédant un rendez-vous avec un artiste impliqué dans l'affaire. Ce n'est qu'au moment où le rêve tourne au cauchemar que l'investigateur commence à soupçonner la vérité. Quand il se réveille au petit matin, son rendez-vous réel est toujours devant lui.

L'artiste en question accepte de recevoir l'investigateur, l'invite à entrer, lui sert des rafraîchissements et fait tout pour le mettre à l'aise. Tout semble se dérouler normalement, l'investigateur pose ses questions et vous lui répondez comme vous l'entendez. Faites-lui faire des jets de compétences, comme Trouver Objet Caché, Psychologie, etc., laissez échapper quelques indices et quelques informations sans conséquences, pour simuler une expérience réelle. Enfin, l'artiste prétend avoir quelque chose d'important à lui montrer et le conduit dans une autre pièce.

Le rêveur entre dans un atelier brillamment éclairé, encombré de toiles vierges et occupé en son centre par une petite estrade. Naturellement, si l'artiste est musicien ou écrivain, cet atelier peut sembler bizarre. L'artiste se tourne vers son invité et déclare : "Je t'attendais, [Nom de l'investigateur] !" Sa voix a changé, elle trahit maintenant un fort accent britannique. Sa silhouette s'assombrit et se transforme dans des contorsions grotesques. Elle n'est bientôt plus qu'une figure brumeuse et indistincte. Si le rêveur veut lui fausser compagnie, un jet d'Esquiver réussi lui permet de franchir la porte et de regagner la rue. Il se réveille dans son lit, avec 0/1 point de SAN en moins.

S'il rate son jet d'Esquiver, il se sent traversé par une onde de force. La réussite d'un jet de POUx3 dissipe cette impression, mais l'investigateur est alors attaqué par l'Éventreur de l'ombre. S'il est tué, il se réveille en sursaut et perd 1/1D3 points de SAN. S'il parvient à vaincre l'Éventreur, il n'en perd que 0/1 point.

S'il rate son jet de POUx3, le rêveur subit les effets du sort jeté par l'Éventreur et se retrouve sur l'estrade, tenant la pose et incapable de bouger. L'Éventreur se tient à proximité, peignant sur une grande toile. Il ne fait aucun bruit et ne prononce aucune parole.

L'investigateur voit très bien la toile d'où il se trouve. Peinte exclusivement en touches de gris, elle le représente en pied avec une précision presque photographique. Il remarque bientôt avec angoisse que chaque partie peinte sur le portrait disparaît de son propre corps. Il a une seconde chance de pouvoir interrompre le cauchemar en réussissant un jet de POUx3, auquel cas il s'éveille en perdant 0/1 point de SAN. En cas d'échec, le rêve continue.

L'Éventreur garde la tête pour la fin. Pendant les derniers coups de pinceaux, la conscience de l'investigateur est aspirée hors de son crâne et fixée dans la toile. Avec un choc terrible, il se trouve réduit à une image en deux dimensions. L'étrange artiste ricane doucement avant de s'éloigner et de se perdre dans l'ombre. Le cauchemar s'achève, et l'investigateur se réveille. Il perd 1/1D3 points de SAN.

Éventreur de l'ombre

FOR 18 CON 16 TAI 19 INT 15
POU 18 DEX 12 PV 18 Déplacement 9

Bonus aux Dommages : +1D6.
Armes : Couteau 50%, 1D6.
Armure : Aucune, mais il n'encaisse de dommages qu'en cas d'empalement.
Compétences : Esquiver 25%.

orné de glyphes inconnus, qui flotte à trente centimètres au-dessus du sol. Il émet un bourdonnement continu et des éclats sporadiques de lumière colorée dansent à sa surface, nimbant la pièce d'ombres fantasmagoriques. De nombreuses aiguilles prolongent les cordes flexibles émergeant du fouillis de tubes transparents, de câbles et de prises qui décore sa surface. Malgré son apparence massive, la machine pèse moins de 25 kilos. Elle est faite d'un métal presque indestructible, mais elle est néanmoins très fragile. La moindre maladresse suffit à briser un câble ou un tube, rendant la machine inutilisable.

Construite par les Insectes de Shaggaï, cette machine produit une copie tangible de son opérateur et la projette en un point éloigné. L'Insecte l'utilise pour rester en contact avec la colonie de Goatswood. (Si vous utilisez l'option des disparitions en Angleterre, vous savez maintenant comment Ives s'y prend pour commettre ses crimes à distance.)

Au premier abord, il est plutôt difficile d'imaginer la fonction de la machine. Mais 1D10 heures d'étude et d'expérimentation, suivies de la réussite d'un jet d'Idée et d'Électricité, peuvent permettre de comprendre quelques-uns de ses secrets. Permettant de voyager dans l'espace (et peut-être dans le temps), elle sépare les composants bio-électriques de l'opérateur et les transmet sous forme d'impulsions, pour les recomposer en un lieu précis. Pendant toute l'utilisation, le corps de l'opérateur reste fixé à la machine, tandis que son double se matérialise à l'endroit choisi. Ce double est parfaitement tangible, autonome et indépendant de l'opérateur. Les détails de fonctionnement de l'appareil sont au-delà des facultés de compréhension humaine.

La machine possède un système de défense que l'opérateur peut activer avec un jet de POUx5 réussi. La machine envoie alors une mince décharge d'énergie - un rayon désintégrateur - qui provoque 2D10+2 points de dommages. Le pourcentage de base pour toucher est égal au POU de l'opérateur et peut être augmenté par l'expérience. On peut effectuer trois attaques par round. Sur un résultat de 96-00, la machine se bloque et tombe en panne. Toute réparation est impossible (par un humain, en tout cas).

Le charnier

Trois marches de pierre permettent d'accéder à cette cave de terre humide et de gravier. Elle est vide, mais il y règne une odeur de pourriture écœurante. Un jet de Chimie ou d'EDUx1 réussi identifie l'odeur de l'hydrogène sulfuré, un gaz nocif produit par la putréfaction.

Au fond de la cave, les investigateurs remarquent des creux dans le sol, remplis en partie d'un liquide rosé. Un examen plus attentif révèle des milliers de petits vers rouges s'agitant au fond des flaques. Un jet de Trouver Objet Caché réussi permet de distinguer des mèches de cheveux dans la masse grouillante.

S'ils creusent à l'endroit des flaques, les investigateurs mettent à jour les corps décomposés des jeunes victimes de Basil Ives. Cette découverte coûte 1/1D6 points de SAN. Le premier corps exhumé, gonflé de gaz nocif par la décomposition interne, s'ouvre en deux au niveau du thorax sous l'effet de la pression, éclaboussant les investigateurs de tissus poisseux et de sang avarié. La réussite d'un jet de CONx2 est nécessaire pour éviter d'être pris de nausées et de vomissements incontrôlés. Sur un résultat de 96-00, la personne s'évanouit pour 1D10 minutes. Tous les investigateurs perdent 1/1D3 points de SAN supplémentaires.

Conclure l'aventure

Le déroulement du scénario repose entièrement sur les actions des investigateurs et les réactions correspondantes du Gardien. Si l'enquête avance rapidement, Basil Ives commence immédiatement à enlever de nouvelles victimes, tandis que les autres suspects commettent des actes malheureux qui attirent sur eux l'attention de la police et des investigateurs. Si ces derniers éprouvent certaines difficultés à rassembler les indices, des témoins interviennent pour les relancer sur une piste. Naturellement, ces témoins sont aussitôt victimes de la vengeance de Basil Ives, et leur mort horrible vient peser sur la conscience et la SAN des investigateurs.

Une fois la culpabilité de Basil établie, les forces de l'ordre viennent s'assurer de sa personne. Le peintre fou peut essayer de quitter la ville, en voiture ou à pied, ce qui débouche sur une folle poursuite à travers les ruelles tortueuses et embrumées de Kingsport (dont de nombreux sens unique). Il peut aussi choisir de se retrancher dans sa maison, prêt à livrer une bataille acharnée en utilisant la machine des Insectes et même la magie.

Récompenses et punitions

Plus les investigateurs tardent à résoudre l'enquête, plus il devient probable que de nouvelles victimes innocentes paient de leur vie leur incompétence. Chaque enlèvement supplémentaire leur coûte donc 1/1D4 points de SAN, peut-être davantage selon les circonstances. C'est également valable pour les témoins qui disparaissent après s'être confiés à eux. S'ils démasquent le peintre et mettent un terme à son règne de terreur, ils gagnent 1D10+4 points de SAN. Découvrir et anéantir l'Insecte leur rapporte 1D6+1 points de SAN. Mais l'histoire n'est pas forcément terminée, il y a encore l'Épilogue...

Épilogue : La vengeance de Basil Ives

Ce cauchemar intervient après la mort ou l'arrestation de Basil Ives. Même s'il est mort, son âme hante encore le monde des rêves et elle revient tirer vengeance des investigateurs dans leur sommeil. Comme pour les autres, ce cauchemar doit être introduit sans révéler aux investigateurs qu'ils font, en fait, un rêve commun.

Rendez-vous nocturne

Tard dans la soirée, chaque investigateur reçoit un coup de téléphone d'une personne liée à l'affaire (ami, commissaire de police, témoin, etc.). Cette personne prétend avoir de bonnes raisons de penser que l'affaire Basil Ives n'est pas encore terminée. Elle leur donne rendez-vous quelque part, probablement chez elle, pour tout leur expliquer.

Les investigateurs qui n'ont pas le téléphone sont prévenus par leurs amis et le groupe se rend au lieu de rendez-vous. La personne leur raconte qu'un peu plus tôt dans la soirée, elle a ressenti un profond malaise. Elle a fait rapidement le tour de sa maison sans rien remarquer d'anormal, mais en revenant dans sa chambre, elle a découvert un portrait bizarre accroché au-dessus de son lit. Sur ces paroles, la personne leur montre le portrait maudit de Basil Ives.

Bienvenue à la Galerie des Rêves

Le portrait plisse les yeux et son visage est tordu par une grimace maléfique. "Je vous avais dit que je vous aurai," grince le portrait, "Je vous avais bien dit que je vous aurais tous !" Les portes et les fenêtres se ferment en claquant toutes en même temps tandis que l'écho du rire dément d'Ives résonne à travers la maison. Les meubles volent dans tous les sens, et l'éclairage se met à clignoter. A chaque round, les investigateurs ont 33% de chances d'être atteints par quelque chose. Il leur faut alors réussir un jet d'Esquiver ou perdre 1D4 points de vie. La réussite d'un jet de FOR

Quatrième Cauchemar : Le Pèlerin de Drinen

Au début de ce rêve, l'investigateur entend prononcer son nom de l'autre côté de la rue. En tournant la tête, il voit un affreux nain aux yeux globuleux, tout habillé de noir, qui lui fait signe de s'approcher. Sa voix sifflante se réduit à un murmure. Si l'investigateur hausse les épaules et continue son chemin, il se réveille et perd 0/1 point de SAN.

Si au contraire il s'approche du nain, celui-ci demande de sa voix étrange : "Quel est ton plaisir, [Nom de l'investigateur] ?" Le petit homme n'ajoute rien. S'il n'obtient pas de réponse, il répète sa question. Si l'investigateur s'éloigne, il entend la voix sifflante répéter son nom encore et encore. Il s'éveille et perd 0/1 point de SAN.

S'il fournit une réponse raisonnable, le nain lui tend un petit sablier sculpté sorti de sa poche et disparaît. La réussite d'un jet de POUx3 permet au rêveur d'interrompre son cauchemar et de se réveiller. Il perd alors 0/1 point de SAN. Si ce jet est raté, du sable se déverse sur sa tête et s'entasse à ses pieds, montant le long de ses chevilles. Le rêveur comprend qu'il est piégé dans le sablier et qu'il risque d'être enseveli sous le sable.

Pour se dégager, il peut essayer de briser le sablier (jet de FOR contre la FOR 18 de la paroi de verre) ou se réveiller (jet de POUx3). S'il y parvient, il ne perd que 0/1 point de SAN. S'il échoue, le sable continue à monter et finit par le recouvrir entièrement.

A ce stade, le dormeur peut encore tenter de se réveiller avec la réussite d'un jet de POUx3, pour une perte de 0/1 point de SAN. S'il échoue une nouvelle fois, il suffoque et on lui applique les règles concernant la noyade. Au moment de mourir, il perd 1/1D3 points de SAN.

Alors que l'investigateur croyait déjà sa dernière heure venue, le sablier éclate et le sable se déverse à l'extérieur. Il récupère aussitôt tous ses points de vie. Il se trouve au milieu d'un immense désert de sable et distingue à l'horizon une étrange cité d'où s'échappe une musique fantomatique.

Quelqu'un s'approche de lui ; un minuscule personnage avec des yeux globuleux sans paupières et une peau noire et luisante. Il tient un homme sans visage au bout d'une laisse. D'une voix étrangement sifflante, il murmure qu'il est en route pour Drinen, où se trouve le Quartier des Plaistrs.

Le nain demande au rêveur : "Quel est ton plaisir ?" Une seconde laisse apparaît dans sa main, il s'approche discrètement avec l'intention évidente de la passer au cou de l'investigateur.

Si ce dernier résiste, l'homme sans visage se jette sur lui. Le nain noir s'écarte pour pouvoir utiliser le cristal brillant qui contient son rayon désintégrateur.

Si le rêveur tue l'homme sans visage, le nain hurle et disparaît. Si c'est le nain qui est tué, l'homme sans visage devient rigide et s'écroule sur le sable. Il prend les traits d'un jeune homme blond aux yeux bleus, Basil Ives. Dans un cas comme dans l'autre, il se réveille en n'ayant perdu que 0/1D2 points de SAN.

Si l'investigateur n'oppose pas de résistance, ou s'il est vaincu, il ne meurt pas mais le nain lui attache sa laisse autour du cou. En portant la main à son visage, il ne trouve qu'une surface de chair lisse, sans yeux, sans oreilles, sans nez, et sans bouche. Le cauchemar se termine et l'investigateur s'éveille, perdant 1/1D4 points de SAN.

Le nain aux yeux globuleux

FOR 6 CON 18 TAI 4 INT 20
POU 21 DEX 32 PV 11 Déplacement 40

Bonus aux Dommages : -1D6.
Armes : Rayon désintégrateur, 35%, mort automatique.
Compétences : Esquiver 64%.

L'homme sans visage

FOR 18 CON 16 TAI 18 INT 6
POU 8 DEX 12 PV 17 Déplacement 8

Bonus aux Dommages : +1D6.
Armes : Griffes 50%, 1D8+1D6.

contre FOR est nécessaire pour forcer la porte (FOR 18) ou une fenêtre (FOR 14).

De toute façon, qu'ils sortent par la porte ou la fenêtre, ils se retrouvent dans une longue pièce étroite au plafond voûté. Des toiles sont accrochées le long des murs de pierre. Aucune issue n'est visible.

Une brume glacée s'élève du sol, baignant la pièce d'une atmosphère spectrale. Le portrait de Basil Ives est exposé au fond de la galerie. La toile se gondole, se déforme, finit par se déchirer et une silhouette en jaillit, une forme abstraite et vacillante, un conglomérat de couleurs. C'est le nouvel aspect du peintre dément Basil Ives.

Il éclate de rire et s'exclame : "Bienvenue dans mon univers ! Maintenant, vous ne m'échapperez plus. Jamais plus !" Ses contours oscillent et changent, il est tantôt plat, en deux dimensions, et en relief l'instant d'après. Il s'avance vers les investigateurs.

L'art incarné

Les investigateurs sont dans l'univers onirique de Basil Ives. Il y possède d'étranges pouvoirs, notamment celui d'animer les peintures suspendues dans la galerie. Il n'a qu'à les montrer du doigt et réussir un jet de POUx3 pour que les objets dépeints prennent vie.

Ronde de Papillons : Cette peinture montre une nuée de papillons multicolores voletant au-dessus d'un pré verdoyant. Ives utilise les papillons pour gêner les investigateurs. Les insectes envahissent la galerie et toutes les compétences des rêveurs, combat inclus, sont diminuées de moitié.

La Folie de l'Ancien : On y voit une monstruosité amorphe festoyer au fond d'une gigantesque fosse. Sur un geste d'Ives, cette créature semblable à un Shoggoth rampe hors de la peinture et attaque les investigateurs.

CHOSE AMORPHE

FOR 20	CON 18	TAI 38	INT 1	POU 5
DEX 18	PV 28	Déplacement 5		

Armes : Pseudopode 40%, 1D6+3D6.

Armure : Aucune, mais la Chose régénère 1D10 points de vie par round.

Perte de SAN : 0/1D6 points.

L'Innocence de Billy : C'est le portrait déjà aperçu dans la maison d'Ives. Le peintre fait un geste et Billy tombe mort sur le sol brumeux. Ives se précipite, soulève sa tête et l'embrasse, insufflant la vie dans ce corps inerte. Il crie "C'est ma création ! Elle vit !" Là dessus, Billy saute sur ses pieds et attaque les investigateurs.

"BILLY"

FOR 15	CON 16	TAI 14	INT 11	POU 12
DEX 14	PV 15	Déplacement 8		

Armes : Gourdin 35%, 1D6+1D4.

Nature morte à la hache : Une hache étincelante est plantée dans un billot entouré de copeaux et de fleurs sauvages. Si Ives a besoin d'une arme, il étend la main vers le tableau et en retire la hache. Il s'en sert avec une compétence de 25%, infligeant 1D8+2 points de dommages.

Chats dans un chapeau : Trois adorables petits chatons émergent d'un chapeau haut-de-forme. Basil Ives en prend un dans ses mains et le caresse en riant. "N'est-il pas délicieux ?" Le chaton fait le gros dos et se transforme en un terrible Chat

de Saturne. Mi-grognant, mi-ronronnant, la fantastique créature se jette sur les investigateurs.

Les Chats de Saturne sont des abstractions félines au corps bizarre, brillamment coloré, d'où peuvent sortir plusieurs paires de pattes. Ils sont originaires des Contrées du Rêve et attaquent avec 1D4 pattes à chaque round.

LE CHAT DE SATURNE

FOR 15	CON 9	TAI 12	INT 8	POU 19
DEX 14	PV 11	Déplacement 9		

Armes : Morsure 40%, 1D6+1D4 ; Griffes 40%, 1D4.

Compétences : Discrétion 80%, Sauter 90%, Se Cacher 30%, Trouver Objet Caché 70%.

Armure : Aucune, mais les armes qui empalent n'infligent que des dommages minimum.

Sorts : Aucun.

Perte de SAN : 0/1D4 points.

Achever le rêve

Un investigateur tué au cours du rêve se réveille dans son lit et perd automatiquement 1D6+2 points de SAN. Il regagne tous les points de vie perdus. Si tous les rêveurs sont tués, ils refont le même rêve la nuit suivante, et la nuit d'après, et toutes les nuit jusqu'à ce qu'ils soient tous devenus fous ou bien qu'ils trouvent une solution.

Les armes et les sorts fonctionnent normalement dans le rêve, et peuvent être utilisés pour combattre l'art incarné. Ives en revanche n'est rien d'autre qu'un rêve en peinture animée. Il est vulnérable à certains sorts, mais les armes ne lui font rien.

Son pire ennemi est l'essence de térébenthine, qui lui inflige 1D10 points de dommages par bidon de 4 litres. Comme ils sont dans un rêve, les investigateurs peuvent très bien rêver qu'ils s'en procurent. Il suffit d'y penser... ou de réussir un jet d'Idée. Dans ce cas, un bidon d'essence de térébenthine apparaît comme par enchantement. Pour se procurer d'autres bidons, il faut se concentrer durant un round et réussir un jet de POUx1.

Seuls les sorts affectant le POU ou les Points de Magie sont efficaces contre le Basil Ives onirique. Ceux qui frappent le corps physique, tels que Flétrissement ou Poigne de Nyogtha, ne lui font aucun mal.

BASIL IVES ONIRIQUE

FOR 16	CON 20	TAI var.	INT 15	POU 18
DEX 13	PV 20	Déplacement 8		

Armes : Bras tranchants à deux dimensions 33%, 1D6.

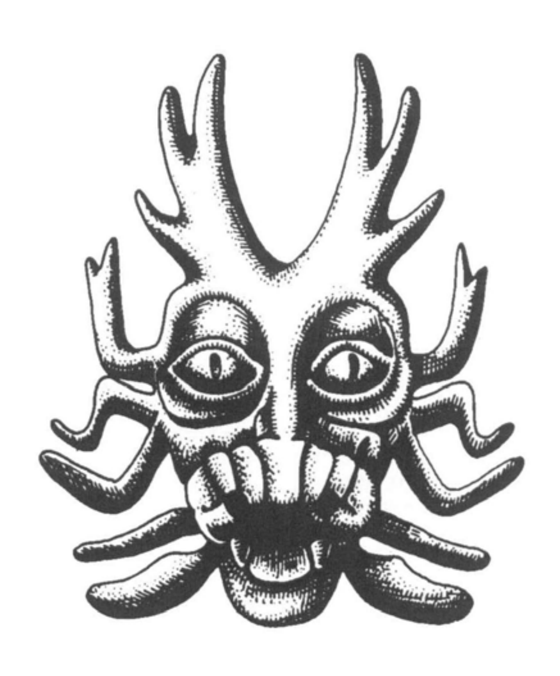
Armure : Aucune, mais ne craint que certains sorts et l'essence de térébenthine.

Compétences : Esquiver (se ramène à une dimension) 33%.

Sorts : Aucun, mais peut animer des tableaux par un jet de POUx3 ; peut également modifier la forme ou la taille de son corps à volonté.

Le cauchemar revient chaque nuit, à moins que les investigateurs ne parviennent à mettre le point final à cette affaire. Si Basil est en vie, les rêves émanent de lui. Dans ce cas, une solution peut être de l'assassiner. S'il est mort, mais que son autoportrait lui a survécu, les rêves sont issus du tableau. La destruction du tableau met alors un terme à ces cauchemars récurrents. Si Basil est mort et son tableau détruit, le seul moyen d'arrêter ces rêves est de vaincre le Basil Ives onirique. Dissous dans l'essence de térébenthine, le peintre fou pousse un dernier hurlement avant de se décomposer en une flaque de couleurs liquides.

Après la destruction du Basil Ives onirique, les investigateurs se retrouvent dans leur lit. Ceux qui ont survécu au rêve et participé à l'anéantissement d'Ives gagnent chacun 2D6+2 points de SAN. Mais tout cela n'a-t-il vraiment été qu'un rêve ? Peut-être découvrent-ils des traces de peinture sur leurs doigts, à moins qu'une vague odeur de térébenthine ne flotte encore dans leur chambre...





Arkham - Dunwich :

La piste de Yig

Où les investigateurs découvrent des endroits d'Arkham que personne n'avait encore mentionnés, et où ils expérimentent certains aspects les plus périlleux et les plus rebutants de la lutte cosmique dans l'arrière-pays.

Ce scénario débute à Arkham, au moment où plusieurs personnes perçoivent la terrible menace posée par les forces surnaturelles du Mythe de Cthulhu. Des indices trouvés à Arkham mènent les investigateurs le long du fleuve Miskatonic, jusqu'à Dunwich et au-delà.

Il convient à n'importe quel type d'investigateurs, quelle que soit leur expérience, quoique vous jugerez peut-être nécessaire de procéder à certaines adaptations.

Informations pour le gardien

Les investigateurs assistent à une séance de spiritisme dans une excellente maison. L'un d'eux tend à Madame Yolanda un anneau d'or affectant la forme d'un serpent. C'est ce bijou de famille qui déclenche toute l'affaire.

Si aucun des investigateurs ne fait un propriétaire crédible pour l'anneau, c'est une autre personne, Gerrhardt Wvinch peut-être, un voyant réputé présenté dans *Les mystères d'Arkham*, qui lui donne le bijou.

A moins que les investigateurs ne soient des journalistes, des parapsychologues ou des détectives privés, venus pour confondre Madame Yolanda ou applaudir à son génie. La bague lui est alors remise par quelqu'un d'autre.

Le contact de l'anneau interrompt net la transe de Madame Yolanda. Elle ajourne la séance, se retire dans sa chambre et se pend au plafonnier. Les investigateurs ont la possibilité d'examiner son corps, son journal, de remarquer des cendres fumantes dans la cheminée, autant d'indices contribuant à expliquer le suicide de la malheureuse.

La partie du scénario se déroulant à Arkham est principalement constituée de recherches et se conclut après une périlleuse rencontre. Une fois les recherches terminées, l'aventure se poursuit au village de Dunwich, Massachusetts, ce hameau équivoque et délabré de sinistre mémoire.

La quête s'oriente autour d'un ancien tertre en forme de serpent lové sur lui-même, abritant un Rejeton de Yig. Seule Granny Barnes, qui vit à proximité du tertre avec son fils maudit, en connaît l'emplacement exact. Visités par d'étranges cauchemars et harcelés par les serpents, les investigateurs doivent localiser le tertre, découvrir l'œuf qu'il renferme et détruire le Rejeton de Yig en gestation.

Les choses sont compliquées par l'intervention d'une bande de bootleggers et d'un agent fédéral.

L'anneau d'or

Il ne s'agit pas d'un bijou ordinaire. C'est un anneau en or massif affectant la forme d'un serpent qui encercle deux fois le doigt ; deux rubis rouge sang figurent ses yeux. C'est un objet puissant du Mythe, forgé pour les prêtres-serpents de Yig avant le début de l'histoire de l'humanité. Quand Madame Yolanda le touche, ses pouvoirs de médium perçoivent toute la vérité et l'horreur de sa nature. Les investigateurs croient à la valeur et à l'importance de l'objet, mais celui-ci agit plutôt comme une malédiction. Porté par un investigateur ou toute autre personne à proximité du tertre, il provoque des cauchemars et attire les Enfants de Yig, les gardiens du tertre.

Arkham

L'aventure commence dans le salon très distingué de Madame Yolanda, spirite de grand renom, actuellement de passage à Arkham. La maison géorgienne qu'elle loue dans High Street offre une vue plaisante sur le campus de l'université, le fleuve Miskatonic et le vieil Arkham recouvert de verdure.

La domestique française de Madame Yolanda débarrasse les investigateurs de leur manteau, leur offre des petits fours et leur sert un remarquable brandy de contrebande. Le tarif de la séance est de 150 dollars, ce qui représente plusieurs semaines de salaire pour un journaliste des années 20. Le paiement a déjà été fait, à moins que Babette, la domestique, n'accepte une enveloppe discrète portant le nom de sa patronne.

Madame Yolanda, très ponctuelle, fait son entrée vêtue d'une robe de soie légère et colorée. C'est une grande femme mince d'une soixantaine d'années, au nez proéminent et aux sourcils de travers. Elle accueille ses hôtes avec un fort accent d'Europe de l'Est, vaguement bohémien. Un jet de Linguistique réussi révèle que l'accent est imité ; Madame Yolanda vient probablement de Pennsylvanie.

Quelle que soit son origine, la médium se montre amicale et charmante. Portons à son crédit qu'elle dissuade ses invités d'aborder les questions qu'ils prévoient de poser pendant la séance.

Elle les fait ensuite passer dans la pièce voisine, où se trouvent une table et un nombre adéquat de chaises à haut dossier. Un feu brûle dans la cheminée, mais un écran opaque bloque la lumière directe. Madame Yolanda ne voit aucune objection à ce que les investigateurs examinent la table. "Mes pouvoirs ne se fondent pas sur des artifices ou des mécanismes," dit-elle en souriant. Elle est une authentique médium.

Une fois tout le monde installé, elle réclame le silence. Alors que les minutes s'égrènent, elle tombe progressivement en transe, les yeux fermés, chantonnant sans mélodie et se

balançant d'avant en arrière sur sa chaise. Ses mains sont posées paume en l'air sur la table. Babette se tient en retrait près de la porte.

Après un certain temps, Madame Yolanda établit le contact avec son guide spirituel, Erika, une petite effrontée de neuf ans. Un jet réussi de Linguistique ou d'Allemand permet d'identifier son fort accent munichois.

"Well," glousse Erika, "possez fos questions, gentlemen."

Les investigateurs peuvent poser toutes les questions qu'ils désirent ; Erika/Yolanda y répond dans la mesure du possible. Erika aime les plaisanteries et les phrases à double sens. Si vos joueurs et vous-même avez l'esprit de répartie, le dialogue peut devenir très amusant. Erika est une pauvre messagère de l'au-delà, quoique assez éloignée de "l'inoffensive âme en détresse" qu'imagine Madame Yolanda.

La malédiction de l'anneau serpent

Une fois toutes les questions satisfaites, le propriétaire de l'anneau dépose le bijou dans la main de Madame Yolanda. Elle commence immédiatement à trembler. "Qu'est-ce que c'est ? Qu'est-ce que c'est ? Oh, che ne peux pas le supporter ! Che dois partir ! Che dois partir !" Erika pousse un hurlement, puis le silence revient.

Soudain, Madame Yolanda heurte violemment la table, puis le dossier de sa chaise, et ainsi plusieurs fois de suite. Son corps est agité de tremblements, comme dans une crise d'épilepsie. Ses yeux s'ouvrent, elle pousse un hurlement consterné et jette l'anneau à travers la pièce. Babette, toujours pratique, se penche pour le ramasser avant de courir auprès de sa patronne. Les lumières sont allumées, Madame Yolanda n'a plus de convulsions et se réveille.

Elle se lève sur ses jambes encore mal assurées et prie ses invitées de l'excuser quelques minutes. Babette réapparaît bientôt avec le café, puis monte rejoindre sa patronne. Les investigateurs sont en train de discuter quand elle surgit dans le salon en s'exclamant : "Madame Yolanda - elle est morte ! Morte !" avant de s'évanouir.

Terrible conséquence

Madame Yolanda est morte, Babette inconsciente et les investigateurs montent probablement voir ce qui s'est passé. Dans la première chambre à gauche, en haut de l'escalier, ils trouvent la médium pendue au plafonnier avec sa ceinture. Son visage est noirci, sa langue affreusement gonflée, mais ses pieds remuent encore. Un tabouret est renversé par terre en dessous d'elle. Un petit carnet est resté ouvert sur le lit et quelques papiers achèvent de se consumer dans la cheminée.

Une fois libérée du nœud coulant, Madame Yolanda articule quelques derniers mots à travers sa gorge broyée. "Les livres ne mentaient pas." Elle tousse avant d'ajouter : "Le *Nécronomicon* contient les secrets - l'autre livre, la vérité." Son cœur lâche et elle meurt pour de bon.

Il ne faut que quelques secondes aux papiers dans la cheminée pour finir de brûler. S'ils ne les retirent pas immédiatement du feu, les investigateurs n'obtiennent pas la Note N° 1.

Le carnet renferme tous les indices nécessaires au déroulement de l'aventure. Il ne contient que des paragraphes assez courts, et les investigateurs ont vraisemblablement le temps de le parcourir avant l'arrivée de la police ; s'ils ne l'ont pas appelée, c'est Babette ou un autre invité qui l'aura fait. Un investigateur qui connaît l'un des policiers ou réussit un jet de Crédit est autorisé à consulter le carnet, mais pas à le conserver. Donnez-lui la Note N° 2.

Après l'arrivée de la police, le détective Harden note le nom et l'adresse des investigateurs et prend rapidement leur déposition. Ils peuvent ensuite récupérer leurs manteaux et sortir affronter la foule des badauds rassemblée devant le perron.

Dans le vestibule, un jet de Trouver Objet Caché réussi permet de remarquer une lettre encore cachetée adressée à Madame Yolanda. L'expéditeur est une certaine *Olivia Hanover, Chesnut Street, Aylesbury, Mass.* Un jet réussi de DEXx2 permet de subtiliser cette lettre sans se faire remarquer. L'enveloppe contient la Note N° 3.

La Piste... note n° 1

...Après l'éclosion, un à un les Rejetons s'enfoncent dans la terre, où ils se nourrissent de choses innommables et deviennent énormes et blasphématoires, en attendant l'heure de remonter vers la lumière du soleil pour le plus grand malheur de l'humanité... Et les prêtres en répondent sur leur vie, car ils sont bénis par Yig, qui les chérit et ne permet pas qu'ils succombent devant ses ennemis... Et par ces sons, et par le pouvoir du soleil, les Rejetons peuvent être détruits.

La Piste... note n° 2

Extraits du carnet de Madame Yolanda

8 décembre 1926

Wilcox m'a prêté un livre de McAllister : Les Cultes Sataniques du Nouveau Monde. Beaucoup de bêtises, mais quelques histoires intéressantes. Préjugés contre les sciences occultes. Pourtant, il mentionne la "colline du serpent enroulé" dans le nord du Massachusetts, en relation avec ma vieille amie Olivia Hanover. Il faut que je lui écrive. Et Wilcox a mentionné d'autres détails dans sa collection qui pourraient être liés au problème.

18 mai 1928

Ai rencontré Henry Armitage aujourd'hui. Il est aussi gentil qu'il le semblait dans ses lettres. Avons passé des heures dans la bibliothèque de l'université. Tenir ce volume maléfique, le Nécronomicon, m'a rendu nerveuse. Suis pourtant rarement affectée par le simple contact des objets. Mon latin m'a fait défaut ; n'ai pas trouvé ce que je cherchais, mais les horreurs que j'ai lues me rongent de l'intérieur. Suis tombée sur un passage faisant référence à Yig, ce qui m'a rappelé Les Cultes Sataniques de McAllister. En ai copié une traduction grossière.

Armitage m'a invité à revenir, mais je ne le ferai pas. Depuis la mort d'Elihu Wilcox, tout ça ne m'attire plus.

Dernier paragraphe, non daté

Trop affreux pour être vrai. Le Rejeton de Yig existe. Il va éclore, et les temps viendront. Détruire les papiers et moi avec. Ainsi j'échapperai à cet horrible anneau.

La Piste... note n° 3

Chère Béatrice,

Assez discuté des vieux souvenirs du collège ! Pour répondre à ta question, oui, d'après mon informatrice Granny Barnes, il existe un tertre en forme de serpent enroulé dans la région. Granny vit à plusieurs kilomètres d'ici, dans le village de Dunwich. Elle est un peu sauvage, mais j'ai plusieurs fois discuté avec elle. Elle se souvient de beaucoup de légendes indiennes apprises dans son enfance. Elle connaît même quelques chansons attribuées à la tribu disparue des Abenaki. Elle ne m'a pas montré le tertre ; elle dit qu'il est trop loin dans la forêt. Je n'ai pas entendu de récits de visiteurs étranges se rendant sur le tertre, mais par contre j'ai entendu une foule d'histoires sur les secrets qu'il renferme : de l'or, des mauvais esprits, ce genre de choses. Granny n'a confiance en personne, mais je crois qu'elle m'aime bien.

- Olivia.

La Piste... note n° 4

Extraits du Nécronomicon

Yig s'accoupla avec celles qui osaient se dresser en face de lui, et par la suite il leur ouvrit le ventre pour en retirer ses œufs. Yig ordonna à ses fidèles de construire des nids dans la terre, lovés à son image, où il puisse descendre et déposer ses œufs, et ainsi les nids devinrent sacrés, au temps où naissaient les étoiles.

...Après l'éclosion, un à un les Rejetons s'enfoncent dans la terre, où ils se nourrissent de choses innommables et deviennent énormes et blasphématoires, en attendant l'heure de remonter vers la lumière du soleil pour le plus grand malheur de l'humanité...

...Aux jours anciens, les prêtres inhumains portaient des anneaux d'or à la semblance des Enfants. Leurs yeux étaient des pierres précieuses et les prêtres répondaient de ces anneaux sur leur vie, car ils étaient bénis de Yig et ne devaient pas faire la joie de ses ennemis...

Dans la chaude Chaldée, un œuf fut détruit par la lumière du soleil et une mélodie chantée dont voici la transcription :



Par ces sons et par le pouvoir du soleil, les Rejetons peuvent être détruits.

La bibliothèque de l'Université Miskatonic

Si les investigateurs contactent Henry Armitage pour avoir accès au *Nécronomicon*, Armitage les reçoit avec beaucoup de courtoisie entre ces murs néogothiques recouverts de lierre. La réussite d'un jet de Persuasion, accompagnée de lettres d'introduction d'universitaires réputés, parvient à le convaincre de les laisser examiner cet ouvrage irremplaçable.

Un seul investigateur est admis à consulter le livre et il doit avoir une certaine compétence en Latin. Il lui faut 2D6 mois pour étudier le *Nécronomicon*, après quoi il a une chance égale à son pourcentage en Latin de retrouver les passages indiqués dans la Note N° 4. La lecture du livre coûte 2D10 points de SAN au lecteur et augmente de 16% sa compétence en Mythe de Cthulhu.

Comprendre quelque chose à ce charabias malgré toutes les erreurs de traduction est un processus laborieux. Avec un jet de Crédit ou de Persuasion réussi, les investigateurs peuvent peut-être obtenir le concours d'Armitage. Il ne les accompagnera pas à Dunwich, mais il a une compétence de 75% en Latin, et son aide ramène la durée des recherches à 2D6 semaines. Si vous souhaitez gagner du temps, envoyez un rêve au porteur de l'anneau. La Note N° 4 lui est fournie suite à une vision où des voix caverneuses déclament le texte tandis que des images terrifiantes défilent dans son sommeil.

Les partitions incluses dans le texte sont rédigées en tablature médiévale. Un jet réussi de Chanter ou de Connaissance permet de déchiffrer la mélodie primitive. Si ces informations ont été rêvées par un investigateur, il a pu entendre et mémoriser cette mélodie.

Le musée Wilcox

Situé à huit cents mètres après la sortie est d'Arkham sur Saltonstall Road, ce musée de briques rouges est fermé depuis la mort d'Elihu Wilcox, il y a quelques semaines. Wilcox est mort de vieillesse. Immédiatement après les funérailles, les domestiques ont bouclé la maison et ont déménagé la veuve Wilcox, ses 24 malles et ses 35 cartons à chapeaux pour s'installer à Newport, Rhode Island. Si les investigateurs vont lui rendre visite, elle leur explique qu'elle voulait "partir loin du musée démoniaque d'Elihu."

Le musée est toujours assuré et la police d'Arkham fait régulièrement sa ronde ; ils ont tôt fait de remarquer d'éventuels bris de porte ou autres lueurs de lampes de poche.

L'électricité a été coupée dans le vieux bâtiment gothique, les cheminées sont froides et les robinets sont secs. La moisissure commence déjà à se répandre au coin des murs et des fenêtres. Dans l'ensemble, la maison est propre et bien rangée, mais les quatre pièces du musée proprement dit sont sales et poussiéreuses, comme si on y entrait rarement. On peut remarquer dans la poussière des traces de pas menant à l'étagère de livres de la salle quatre.

Le musée privé du vieil excentrique occupe quatre salles de sept mètres de long chacune, à l'arrière du rez-de-chaussée. Les fenêtres sont protégées par des barreaux. On accède au musée par deux portes dans la bibliothèque. Les salles sont disposées en carré, de sorte qu'en entrant par une porte, on traverse les quatre salles et on ressort par la porte voisine.

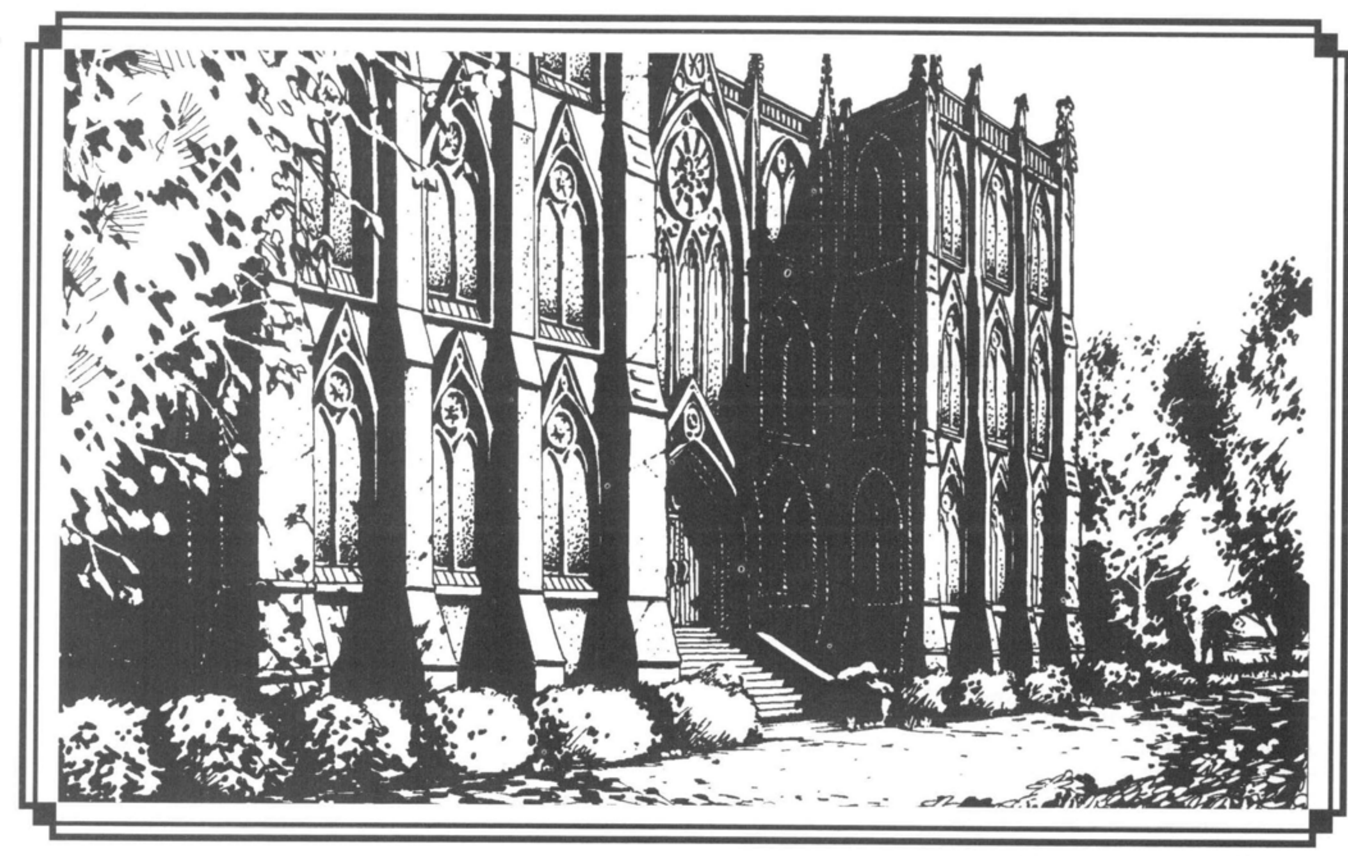
Des panneaux de mahogany couvrent les murs jusqu'à mi-hauteur ; le haut du mur est recouvert d'un papier peint gris et rose au motif floral embrouillé, déconcertant à examiner.

N'hésitez pas à broder sur la description de chaque objet ; seule l'étagère de livres et la piste menant au sous-sol sont importantes pour le scénario. Si le musée survit à cette aventure, il sera possible d'y faire d'autres découvertes, mais tout objet intéressant devrait aussi constituer une source de dangers.

Salle un

Une petite pancarte annonce : "Luttes contre l'Inconnu et l'Inconcevable." C'est la seule indication écrite de toute la salle.

- Une momie démaillotée, affreusement desséchée. La réussite d'un jet de Biologie, Histoire ou Chimie indique que la technique de momification est égyptienne.
- Un sarcophage vide ; un jet d'Histoire ou d'Égyptologie réussi le fait remonter à la XXIIème dynastie.
- Une maquette du plateau de Gizeh, montrant les pyramides et le sphinx.
- Un coffret contenant différents rouleaux de papyrus, des tablettes d'argiles cunéiformes et diverses amulettes religieuses impossibles à identifier.
- Une vitrine renfermant trois têtes réduites.
- Une seconde momie, tout aussi desséché que sa sœur égyptienne, recouverte d'une épaisse couche de verni dans une vaine tentative de prévenir l'effritement, assise dans un fauteuil Hepplewhite. Elle semblerait provenir de la côte péruvienne.
- Une robe de plumes dans une vitrine appuyée au mur. Elle fut jadis portée dans les Andes par des adorateurs des Mi-Go, et ses broderies sont des variations autour du Signe des Anciens. La robe n'est d'aucune utilité pour les investigateurs, mais les motifs peuvent leur faire croire le contraire.



La bibliothèque de l'université Miskatonic

■ Une vitrine dans laquelle sont disposés des couteaux et des massues de cérémonie aztèques, mayas et incas. Certaines des lames sont marbrées de taches sombres.

■ Un ensemble en cire à l'échelle réelle représentant un groupe de prêtres aztèques s'apprêtant à sacrifier un guerrier indien. L'autel de granit sur lequel est couchée la figure de cire est authentique et ses canaux d'évacuation de sang contiennent des traînées sombres.

Salle deux

Une petite pancarte annonce "L'inconcevable est parmi nous."

■ Un veau à deux têtes, conservé dans un énorme bocal rempli de formol.

■ Une vitrine présentant une douzaine de petits mammifères mutants empaillés.

■ Des photos de monstres, phénomènes de foire et autres mutants.

■ Une statue en bois du dieu Pan, de facture récente.

■ Une statue égyptienne de la Vème dynastie, représentant Osiris et portant le cartouche d'Userkaf.

■ Un petit totem en bois, probablement d'origine Haida, mais orné de visages humains au lieu de têtes animales.

■ Près de la porte de la salle trois, une vitrine a été brisée ; des morceaux de verre sont répandus sur le sol. A l'intérieur de la vitrine sont disposés des éclats de roche et quelques fragments d'une grande pierre ronde. Comme dans une géode, des cristaux pourpres tapissent le creux des fragments. Un jet de Géologie réussi permet d'affirmer qu'il ne s'agit pas d'une pierre volcanique.

Un examen des fragments confirme ce jugement ; une étiquette jaunie collée à l'un d'entre eux parle d'une météorite tombée dans le Kansas en 1882.

Sur le sol, une piste de près de trente centimètre de large a décoloré le tapis au pied de la vitrine. Cette trace conduit à une petite porte fermée à clef. Il est facile de l'enfoncer, mais Mrs Wilcox a peut-être accepté de prêter les clefs aux investigateurs. La porte s'ouvre sur un escalier étroit qui descend à la cave.

Salle trois

Une petite pancarte indique que "Les Joies de l'Action ne peuvent circonscrire l'Inconcevable."

■ Une armure normande bosselée datant du XIVème siècle, portée par un squelette articulé.

■ Un chevalet de torture médiéval prêt à fonctionner.

■ Une maquette de Stonehenge.

■ Une guillotine en ordre de marche.

■ Un mannequin en cire représentant un homme à l'air sinistre portant une trousse de médecin et brandissant un scalpel dégoûtant de sang.

■ Une vierge de fer.

■ Une réplique en bronze d'un gobelet médiéval orné de croix.

■ Un groupe de mannequins en cire représentant le Diable prenant une ravissante sorcière.

■ Une maquette en savon de la cathédrale de Chartres.

Salle quatre

La pancarte indique : "La Connaissance sauve de l'Inconnu, pas de l'Inconcevable."

■ Entouré par un cordon de velours, un laboratoire alchimique complet, avec des cornues, des grimoires, différents ingrédients (en cire) , un athanor et des lingots de plomb prêts à subir la transmutation.

- Une magnifique statue en bronze de Shiva.

- Une étagère de livres rares traitant de magie, de religion et d'anthropologie. Parmi eux se trouve l'ouvrage de McAllister, *Les Cultes Sataniques du Nouveau Monde*.

Le passage intéressant de cet ouvrage est retrouvé et parcouru en quelques minutes. L'auteur, visiblement une sorte de fanatique religieux, tente d'établir un lien entre certains rituels indiens et le culte de Satan, faisant plusieurs références à d'obscurs missionnaires chrétiens. La Note N° 5 est découverte un peu plus loin.
Un jet d'Anthropologie réussi permet de rapprocher cette information d'une découverte récente, concernant un culte du serpent au Yucatan qui aurait précédé l'essor maya. Les fidèles de ce culte avaient parsemé la région de petits tertres enroulés sur eux-mêmes comme des serpents et il semblerait qu'ils n'aient pas hésité à couvrir des centaines, voire des milliers de kilomètres, pour ériger de tels symboles dans les régions les plus reculées. Il s'agissait peut-être d'une sorte de quête rituelle. Les Mayas détruisirent tous les tertres qu'ils purent trouver.

- Parmi les autres livres sur l'étagère, on relève un exemplaire du *Clavicula Salmonis* (Latin) et du *Legemeton* (Latin) , ainsi qu'un *Grand Albert* et un *Petit Albert* (Français).

Il y a également un volume du Mythe, *Vraie Magie*, par Theophilius Wenn (la lecture de ce livre apporte 6% en Mythe de Cthulhu et fait perdre 1D8 points de SAN). Si vous le désirez, cet ouvrage peut contenir deux sorts, Invoquer un Byakhee et Contrôler un Byakhee, mais il faut du temps pour les apprendre.

- Des manuscrits en allemand, raturés en allemand, provenant de la *Théorie spéciale de la relativité* d'Einstein.

- Une fresque préraphaélite, obscène et blasphématoire, se rapportant au Roi Qui Fut et Qui Sera, où l'on voit Arthur retirer de la pierre autre chose qu'une épée, tandis que d'autres personnes observent la scène d'un œil paillard et se comportent avec la même indécence.

- Une vitrine contenant surtout des épingles, des broches et des anneaux romains et celtiques ; un jet de Mythe de Cthulhu réussi permet de remarquer deux amulettes provenant de Ponape, en Polynésie, qui sont certainement de facture Profonde.

- Un chaudron de bronze au-dessus d'un feu en cire dans lequel bouillonne une eau en cire, des yeux de têtard et des cuisses de grenouilles en cire, et d'autres ingrédients plus troublants, mais toujours en cire.

- Une statuette octopode sculptée dans une pierre verte et lisse.

La Piste... note n° 5

Extrait de *Les Cultes Sataniques du Nouveau Monde*

Miss Olivia Hanover du comté d'Aylesbury, Massachusetts, m'a fourni une copie d'un manuscrit du père Raymond, daté de 1577. Je cite :
"J'ai vu de mes propres yeux l'horreur qui dormait sous ce terrible tertre désertique, et j'ai regardé, frappé de stupeur, tandis que mon guide et compagnon détruisait la chose que nous avions mise à jour... Il me parla d'un autre endroit semblable beaucoup plus au nord et à l'est, par-delà de nombreux fleuves. S'il existe d'autres tertres du serpent comme celui-ci, je prie pour que les œufs de Satan qu'ils contiennent soient un jour détruits."
D'après Miss Hanover, il existerait une "colline du serpent enroulé" dans la région de Dunwich. Ce qu'elle renferme ne peut provenir que des œuvres du Malin.

La chose dans le sous-sol

Plusieurs escaliers descendent au sous-sol, en différents endroits de la maison. Il y en a un dans la salle deux. Les investigateurs l'empruntent s'ils suivent la trace décolorée qui part de la vitrine brisée.
Le sous-sol de la maison Wilcox est plongé dans l'obscurité totale, de jour comme de nuit. Il y a une fuite d'eau quelque part, et par endroits des flaques profondes se sont formées. Des caisses vides, quelques vieux meubles et différentes affaires que personne ne viendra jamais réclamer se partagent l'espace disponible. Des tuyaux et des conduites menant à la chaudière sont accrochées au plafond. Tapie à l'intérieur de la cuve de 2 000 litres, maintenant vide et froide, se tient la chose gazeuse et informe sortie de la météorite.
Elle ne fait aucun bruit et est quasiment transparente à l'exception des petites lueurs rouges et vertes flottant à l'intérieur de son corps. La chose se déplace lentement, juste assez pour surprendre un investigateur qui regarde où il met les pieds. Collée au plafond, elle choisit sa victime puis se laisse couler dessus pour tenter de l'engloutir.
L'investigateur a droit à un jet d'Esquiver pour se dégager de la créature. En cas d'échec, elle se décolle complètement du plafond et s'abat sur lui. Elle suce ensuite son énergie vitale, au rythme de 2 points de CON et de 2 points d'APP par round ; cette terrifiante situation lui coûte également 1D8 points de SAN. Ceux qui assistent à la scène perdent 1/1D6 points de SAN en assistant au flétrissement et à la mort de leur compagnon.
L'espèce de gelée transparente animée de pulsations est invulnérable aux armes de petit modèle, telles que couteaux ou pistolets. Une chaleur intense ou une forte explosion peuvent la blesser. La lumière vive comme, par exemple, l'éclair d'un flash, la force à relâcher sa victime ; elle retourne ensuite dans la cuve de la chaudière, en passant par une des conduites.
Détruire cette chose est sans effet pour la suite du scénario mais permet aux investigateurs de gagner chacun 1D6 points de SAN.

Dunwich

Il faut compter trois heures de route pour couvrir les quatre-vingt kilomètres séparant Arkham de Dunwich. Durant le trajet, les fermes prospères cèdent progressivement la place aux champs laissés à l'abandon, le salut machinal des habitants est remplacé par les regards farouches et sournois de rares passants tout en noir, et les grandes et belles maisons de la région d'Arkham disparaissent au profit de vieilles bicoques délabrées. Le paysage lui-même devient terne, sinistre et menaçant. Les collines douces du bas de la vallée du Miskatonic deviennent ici des berges rocheuses abruptes, tassées au fond d'une vallée accidentée. Pour plus de détails concernant le village de Dunwich, reportez-vous au supplément *Retour à Dunwich*.

Olivia Hanover

Miss Hanover vit à l'ouest de Dunwich, dans les faubourgs est d'Aylesbury. Elle habite une maison en bois avec un grand porche, dont elle ne sort presque plus depuis qu'une mauvaise chute de cheval l'a clouée dans un fauteuil, il y a quelques années. Julie-Deen Whatmaus, sa jeune pensionnaire, lui fait la cuisine et s'occupe d'elle.
Miss Hanover est une femme vive et intelligente. Elle peut indiquer la région où se trouve la "colline du serpent enroulé" , mais seule Granny Barnes en connaît l'emplacement exact, inaccessible en voiture ou en chaise roulante.
Entre autres curiosités historiques et littéraires, elle possède un fragment du manuscrit du père Raymond. Il est rédigé en latin. Une nouvelle traduction ne fait que valider celle de McAllister, mais le document comporte en plus l'esquisse

d'une plaque ou d'une tablette de pierre découverte par Raymond au sommet du tertre. Elle figure un point central entouré de neuf cercles, chaque cercle contenant un autre point. Bien qu'à l'époque on ne connaisse que huit planètes, un jet d'Idée réussi peut faire penser à une représentation du système solaire. Plusieurs semaines d'étude sur diverses éphémérides permettent, avec un jet d'Astronomie réussi, de calculer que la conjonction des huit premières planètes représentées sur le dessin se reproduira bientôt, pour la première fois depuis des siècles.

L'anneau

Miss Hanover reconnaît l'anneau pour avoir entendu les légendes indiennes qui s'y rapportent. Mais tout ce qu'elle peut dire, c'est que de tels joyaux ont la réputation d'être très anciens et d'apporter la malédiction.

A propos de serpents

Miss Hanover possède une bibliothèque exceptionnelle, même pour une femme cultivée à une époque littéraire, mais elle ne trouve qu'un seul ouvrage susceptible d'intéresser les investigateurs. Il s'agit du *Folklore du Massachusetts* de Marion Weedon, publié en 1908, dont voici un extrait :

La Piste... note n° 6

Extrait de *Folklore du Massachusetts*, par Marion Weedon

Il existe également de nombreuses superstitions ayant trait à des lieux maudits. Quand une colline proche d'un village s'attire ce genre de réputation, la localité entière risque d'être boudée par les paysans de la région. On peut accuser les conditions naturelles, inondations périodiques, par exemple, ou prolifération des insectes. Cependant, les légendes indiennes affirment que de tels endroits sont hantés par les mauvais esprits - les plus fréquemment cités étant les serpents - et qu'ils étaient déjà évités bien avant que les Pilgrim Fathers ne débarquent à Plymouth.

Les Bootleggers

Ce qu'Olivia Hanover ne peut pas deviner, c'est que les frères Sherman ont déplacé leur distillerie clandestine à moins d'un kilomètre du tertre du serpent. Habitant le village voisin de Hammett, ils se sont enrichis grâce à la Prohibition, et bien qu'ils aient empoisonné quelques-uns de leurs premiers clients, ils parviennent aujourd'hui à produire un whisky honorable à base de maïs. Pour éviter d'attirer l'attention, ils vont acheter le sucre et la levure toutes les deux semaines au Canada. Le voyage leur prend toute la journée.

La prospérité a endurci ces trois frères barbus et trapus. Ils sont maintenant prêts à tuer pour protéger une entreprise qui leur rapporte près de 500 dollars par semaine auprès des truands de Boston.

Le T-Man

Pour compliquer les choses, un agent du Trésor enquête dans la région, déguisé en marchand de bibles. Il joue au chat et à la souris depuis presque une semaine avec les frères Sherman. L'agent Jack Johnson, grand dégingandé au regard perçant, n'a pas encore réussi à localiser la distillerie, et jusqu'à présent, les frères Sherman n'ont pas trouvé le moyen de lui arranger un accident vraisemblable.

Le T-Man se présente sous le nom de Dr. Stanley Montcomb ; il se déplace dans une Ford A poussiéreuse au moteur gonflé et dissimule certains accessoires, comme son Tommy gun, dans les caisses de bibles sur le siège arrière.

Un malheureux concours de circonstances

L'arrivée des investigateurs peu après celle de l'agent Johnson inquiète les frères Sherman, tout particulièrement quand le groupe se rend auprès de Granny Barnes et sur le tertre. Si les Sherman décident de faire leur affaire à ces fouineurs, l'agent Johnson survient juste à temps pour les prévenir du danger.

Le pouvoir de l'anneau

Une fois dans les environs de Dunwich, l'anneau commence à affecter celui qui le porte. Le seul moyen d'éviter la malédiction est de donner le bijou, de le jeter ou de le fondre. A moins de vingt kilomètres du tertre, il envoie des cauchemars alarmants troubler le sommeil des investigateurs. S'ils dorment à moins d'un kilomètre du tertre, l'anneau invoque les Enfants de Yig et attire des crotales et des serpents trigonocéphales.

Si les investigateurs osent apporter l'anneau au nid sacré de Yig, ils sont attaqués par des Enfants de Yig et par toute sorte de reptiles.

Premier rêve

Le détenteur de l'anneau, réveillé par des gargouillements étouffés provenant du lit ou de la chambre voisine, découvre un de ses compagnons écrasé par les anneaux d'un énorme serpent constricteur. Un jet d'Idée réussi lui fait comprendre qu'il s'agit d'une illusion ; il se réveille alors, et le serpent disparaît. S'il rate son jet d'Idée et qu'il attaque le serpent, tous les dommages sont en fait infligés au malheureux compagnon. Seul un jet d'Idée réussi peut amener l'investigateur à se réveiller.

Second rêve

Ce cauchemar implique tout le groupe. Les investigateurs croient se réveiller normalement. Ils entament leur petit déjeuner quand l'un d'entre eux éclate d'un rire maléfique. La peau de son visage se fend brusquement, puis il se lève et se tortille hors de sa peau, révélant son corps d'Homme Serpent. Chaque investigateur se retrouve alors dans son lit, réveillé en sursaut, terrifié et trempé de sueur. Ce rêve coûte 0/1D2 points de SAN.

Troisième rêve

Dans ce rêve, chaque investigateur marche seul à travers une forêt tordue et menaçante. Il fait nuit, et le tertre se dresse devant lui. Quand l'investigateur y parvient, le tertre se change en un gigantesque serpent.

Quatrième rêve

Chaque investigateur rêve qu'un homme sombre vêtu de robes rouges surgit du cœur de la nuit et s'introduit dans la maison. L'intrus met la main dans un sac et en retire plusieurs serpents, qu'il cache soigneusement en haut des meubles, derrière les livres et partout où ils pourront mordre une personne sans méfiance.

Stu Giles

C'est un orphelin qui va sur ses trente ans, un peu retardé sur le plan mental et émotionnel. Il a un visage rond et de grands yeux ahuris. Tout jeune, il s'est perdu dans les bois et a dormi une nuit sur le tertre. Le lendemain, on le retrouvait errant sans but dans le village. Depuis ce jour, Stu Giles est devenu renfermé et un peu stupide. Il n'a jamais raconté à personne les rêves qu'il avait fait. Quand il a eu quinze ans, ses parents ont plié bagages et ont quitté la région, laissant Stu se débrouiller tout seul. Il fait aujourd'hui des petits travaux et des tâches diverses en échange d'un repas et d'un abri pour la nuit. Parce qu'il a du temps pour observer et entendre, et parce qu'il ne répète jamais ce qu'il a appris, Stu Giles connaît tous les petits secrets de Dunwich. La réussite d'un jet de

Psychologie ou deux permet de lui délier la langue, mais il faut le relancer de temps à autre avec un jet réussi de Persuasion ou de Baratin.

Il sait tout sur le trafic clandestin des Sherman, mais ils le tueront s'ils apprennent qu'il a parlé.

Granny Barnes

A plus de soixante-dix ans, Granny Barnes vit seule dans une clairière au-dessus de Raven Creek Road. Une glycine recouvre sa minuscule cabane. C'est une petite bonne femme au fichu caractère, presque immobilisée par les rhumatismes. S'il y a de la place dans leur voiture, les investigateurs sont peut-être venus avec Miss Hanover ; sinon, elle leur a donné des indications précises et un petite lettre d'introduction amicale pour Granny Barnes.

Deux tombes bien entretenues sont alignées devant la cabane. Sur les croix de bois marquées par les intempéries, on peut lire *Ezekiel Barnes* et *Jamie Barnes*. Ils sont morts tous les deux en 1888. Les investigateurs ne peuvent pas le deviner, mais la tombe de Jamie Barnes est vide.

Alors que les investigateurs s'approchent de la cabane, une voix éraillée leur ordonne de ne plus bouger. C'est Granny Barnes. Elle sort sur le pas de sa porte en braquant un fusil de chasse à double canon dans leur direction.

Si les investigateurs réussissent un jet de Persuasion, ont une lettre d'Olivia Hanover ou sont accompagnés d'un habitant du village, Granny accepte de discuter avec eux. Sinon, elle leur intime l'ordre de décamper de chez elle. S'ils insistent intelligemment, elle lâche dans un soupir exaspéré :

"Prenez le sentier qui part au nord derrière la maison et suivez-le pendant huit cents mètres." A la suite de quoi elle brandit son fusil, lâchant même éventuellement un coup de semonce au-dessus de leur tête.

Des relations amicales

Si Granny Barnes accepte de discuter avec les investigateurs, elle les invite à s'asseoir quelques minutes dans sa cabane au mobilier rudimentaire. Elle répond volontiers à leurs questions.

Interrogée sur l'emplacement exact du tertre, elle leur indique l'ancien sentier cité plus haut. "Mais évitez l'embranchement de droite." Elle ne précise pas que cette bifurcation conduit à la carrière abandonnée où les frères Sherman ont installé leur distillerie. Une vieille route barrée par une grille cadenassée et un panneau *No Trepass* part de la carrière. "Le tertre est à huit cents mètres, je crois bien. Vous-autres, venant de la ville et tout, vous allez trouver ça un peu loin."

La mélodie

Si les investigateurs lui inspirent confiance, Granny peut leur raconter une légende indienne parlant d'un mauvais esprit enfoui sous le tertre. Elle connaît la mélodie magique capable de détruire l'œuf, quoiqu'elle n'en comprenne pas la signification. Elle accepte de la chanter aux investigateurs, qui peuvent la retenir en réussissant un jet de Chanter ou d'INTx4. Mais cet air sinistre est à faire dresser les cheveux sur la tête, et ceux qui l'entendent pour la première fois perdent 1/1D2 points de SAN.

La légende de la carrière

Granny Barnes peut aussi les prévenir que les forces maléfiques qui rôdent dans la forêt sont en rapport avec les serpents. Elle raconte qu'une carrière de marbre existait autrefois à proximité du tertre. Mais une rivière souterraine inonda les galeries, tuant tous les ouvriers dont son mari Ezekiel. Granny a vu les corps après la catastrophe, et elle peut jurer qu'ils n'avaient pas péri noyés - même si la carrière fut bel et bien inondée - mais plutôt des suites de morsures de serpents. "Je crois que les serpents ne voulaient pas qu'on creuse si près du tertre," dit-elle. Elle n'a aucune preuve de ce qu'elle affirme, si ce n'est le récit d'un ouvrier qui se trouvait à l'entrée de la carrière. Il est mort depuis longtemps, mais à l'époque il avait raconté que des serpents étaient sortis de chaque fissure et que les ouvriers étaient morts avant même que la rivière souterraine ne pénètre dans les galeries.

Détruire un rejeton de Yig

Ce chant/sortilège permet d'anéantir un œuf de Yig ou un Rejeton fraîchement éclos. L'œuf ou la créature doit d'abord être exposé au soleil. Il faut ensuite un round pour chanter la mélodie, qui n'est efficace que si on réussit un jet de Chanter. En cas d'échec, on peut s'y reprendre à plusieurs fois. Ce sort coûte 2 Points de Magie et 1D4 points de SAN.

Une odeur mystérieuse

Que les investigateurs soient ou non admis à l'intérieur de la cabane, un jet de Chance réussi indique qu'ils s'en approchent contre le vent. Ils perçoivent alors une étrange odeur, qu'un jet de Biologie réussi identifie comme étant celle d'un reptile.

L'odeur est plus forte à l'intérieur, et les investigateurs ont droit à un second jet de Biologie. En s'éloignant de la cabane, un jet d'Écouter réussi leur fait entendre un léger bruit de reptation et des sifflements discrets provenant de la pièce du fond. Ils peuvent contourner subrepticement la cabane (jet de Discrétion nécessaire) et s'approcher d'une fenêtre brisée. En découvrant Jamie, ils perdent 1/1D6 points de SAN.

Le destin de Granny et de Jamie

Un peu après cette visite, les Enfants de Yig se rendent chez Granny Barnes. Les investigateurs la retrouvent étendue morte à quelques mètres des tombes, le visage noirci et boursouflé. Ils perdent 1/1D4 points de SAN.

Un jet d'Écouter réussi leur permet de remarquer à nouveau les bruits étranges en provenance de la cabane. Jamie Barnes est enfermé depuis plus de quarante ans dans la pièce du fond et il y a une bonne raison à cela. En effet, la proximité du tertre du serpent l'a infecté alors qu'il n'était qu'un fœtus dans le ventre de sa mère.

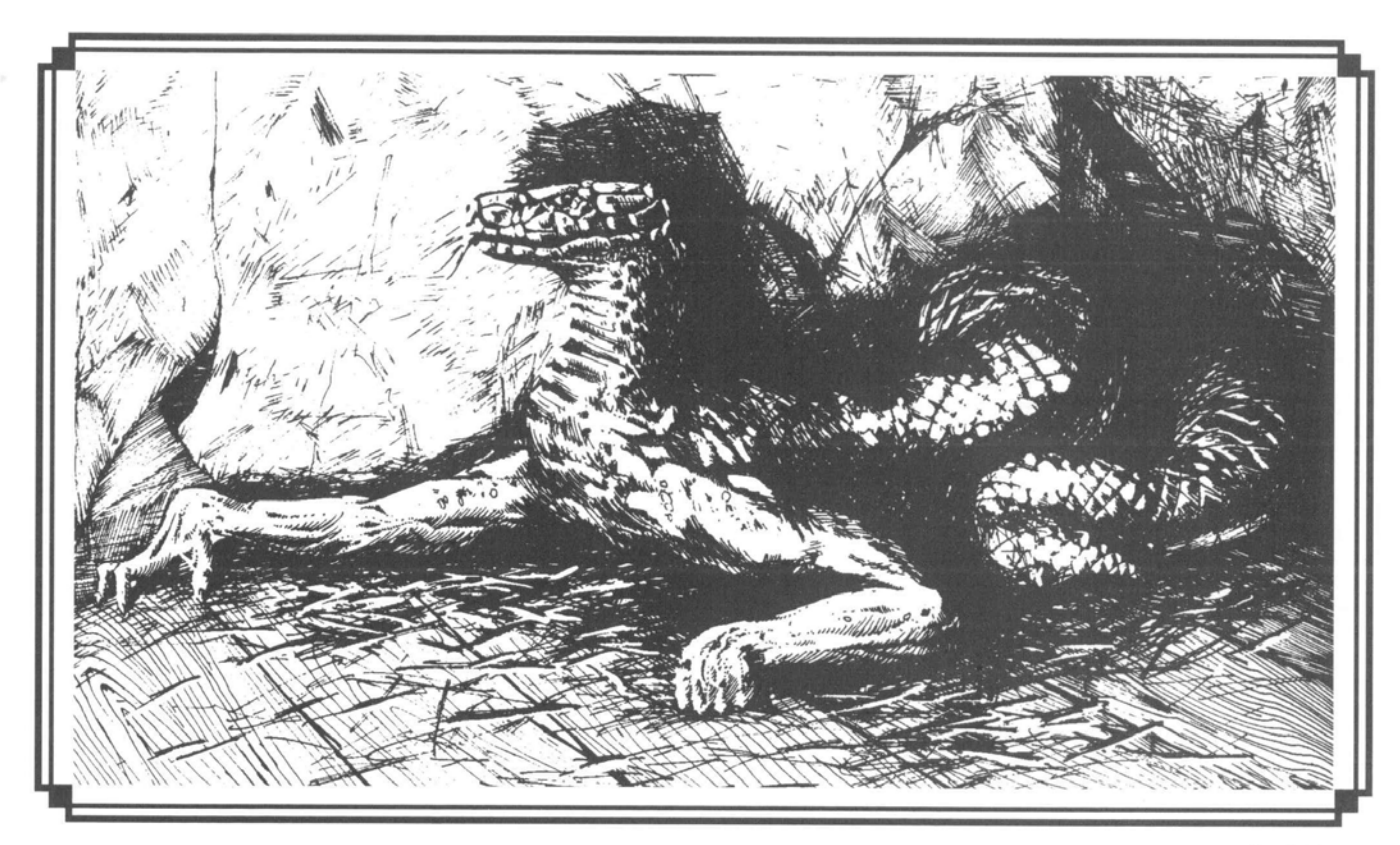
Il mesure maintenant plus de deux mètres dix. Sa peau glabre est mouchetée de brun pâle et de vert et il se déplace en rampant sur le plancher de sa prison, ses yeux sans paupières cherchant désespérément un moyen d'évasion. Il se nourrit des rats et des poulets que sa mère lui apporte. Il est inoffensif, mais répugnant. Quand il voit entrer des étrangers, il se love dans un coin de la pièce et laisse les investigateurs décider quoi faire de lui.

La piste de Yig

Le sentier qui mène au tertre file à travers champs. Après deux cents mètres, une bifurcation part sur la droite - elle aboutit à la carrière où les Sherman se sont installés. En prenant à gauche, les investigateurs s'enfoncent dans la forêt obscure et vallonnée qui dissimule le tertre.

La carrière abandonnée

En prenant à droite à l'embranchement, les investigateurs parviennent bientôt à un petit lac. Sur la berge, un hangar abrite la distillerie. Des traces de pneus conduisent à une cabane où sont enfermés tous les composants nécessaires à l'élaboration du whisky, ainsi que cinquante et un cruchons de quatre litres d'alcool de contrebande. Quelle que soit la ligne



Jamie Barnes

de conduite adoptée par les investigateurs, les Sherman sauront qu'ils sont venus.

Le tertre du serpent

Si un investigateur a l'anneau sur lui, il est certain de se faire attaquer par un serpent trigonocéphale. Un jet de Trouver Objet Caché réussi lui permet d'éviter de se faire mordre. S'il a précisé qu'il enfilait des bottes épaisses avant de se rendre sur le tertre, il est protégé contre une éventuelle morsure.

Tout au long du sentier qui serpente à travers le sous-bois, les investigateurs remarquent l'étonnante absence des oiseaux, des insectes ou d'autres animaux. Une odeur assez similaire à celle qui flotte autour de la cabane de Granny commence à se faire sentir. Enfin, le tertre apparaît, au milieu d'un espace dégagé. Il ne mesure que trois mètres de haut sur environ vingt mètres de diamètre. Quelques rares arbustes rabougris poussent au milieu et autour de sa masse, où le soleil vient se refléter.

Les investigateurs doivent savoir qu'il leur faut creuser au sommet du tertre. S'ils commencent par l'inspecter, un jet de Trouver Objet Caché réussi leur fait découvrir un squelette humain à moitié enfoui dans le sol. Des vertèbres de serpents, identifiées par un jet réussi de Biologie ou de Connaissance, sont dispersées tout autour. Le squelette semble être celui d'un Indien à en juger par son âge, sa taille et par ses dents qui n'ont jamais connu la main du dentiste. On trouve à ses côtés un petit crucifix en argent, dans lequel un bijoutier ou un antiquaire reconnaît l'école espagnole du XVIème siècle.

Si les investigateurs ont conservé l'anneau d'or avec eux, il attire les serpents et les Enfants de Yig aussi longtemps qu'il reste entre leurs mains profanes. Les reptiles interviennent graduellement, on les aperçoit d'abord fugitivement entre les herbes, puis ils livrent de petites attaques isolées et imprévisibles.

Si les investigateurs s'obstinent, une douzaine de serpents jaillissent brusquement aux pieds de l'un d'entre eux. Mordu en des dizaines d'endroits avant d'avoir seulement eu le temps de réagir, le malheureux s'écroule raide sur le sol.

Le seul moyen de faire cesser les attaques consiste à se débarrasser de l'anneau. La carrière inondée pourrait constituer un excellent endroit pour cela.

Après s'être débarrassé de l'anneau

En creusant au sommet du tertre, les investigateurs déterrent une tablette de pierre portant les mêmes inscriptions que celles reportées dans le manuscrit du père Raymond. Au bout de deux heures d'efforts, ils ont creusé une fosse de près de deux mètres. Une petite partie de la surface de l'œuf est déjà visible.

L'œuf de Yig est blanc et luisant et mesure plus de deux mètres cinquante. Il est sur le point d'éclore ; un coup de pioche maladroit risque de le faire éclore immédiatement. Un jet de Trouver Objet Caché réussi permet de distinguer un mouvement à l'intérieur de la coquille. Reportez-vous au paragraphe *Le Rejeton de Yig* pour davantage d'informations.

- Pour détruire l'œuf dans son nid, les investigateurs peuvent utiliser la mélodie magique. Chanter à plusieurs multiplie les chances de réussite.

Il faut réussir un jet de Chanter pour que la mélodie fasse effet. L'œuf commence alors à se fendiller, puis se brise en laissant échapper une odeur pestilentielle. Si la chanson n'est pas réussie au premier round, l'œuf éclôt avant la fin de la deuxième tentative. Si elle échoue encore, le Rejeton attaque les investigateurs à partir du troisième round, en commençant par le chanteur.

- Une grande quantité de dynamite explosant au sommet de l'œuf le détruit instantanément.

Conclusion

Chaque investigateur reçoit 2D10+4 points de SAN pour la destruction du Rejeton de Yig. Les personnages généreux qui trouvent une solution acceptable pour le cas de Jamie Barnes reçoivent 1D6 points de SAN supplémentaires. Aider l'agent Johnson à confondre les frères Sherman rapporte au groupe 100 dollars et une photo dans l'*Aylesbury Transcript*.

Statistiques

OLIVIA HANOVER, 47 ans, héritière aisée

FOR 8	CON 8	TAI 9	INT 16	POU 14
DEX 5	APP 11	EDU 20	SAN 70	PV 9

Compétences : Anthropologie 40%, Archéologie 30%, Bibliothèque 55%, Chanter 65%, Comptabilité 45%, Géologie 20%, Histoire 40%, Linguistique 20%, Occultisme 25%.

LES FRÈRES SHERMAN, brutes barbues et bornées

	FOR	*CON*	*TAI*	*POU*	*DEX*	*PV*
Bill	14	14	14	13	13	14
Nate	15	14	16	12	11	15
Jim	18	16	17	10	9	17

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Coup de poing 60%, 1D3 ; Fusil cal. 30-06 60%, 2D6+3 ; Fusil cal. 12 50%, 4D6/2D6/1D6 ; Barre à mine 50%, 1D8.

Compétences : Brutaliser 40%, Chimie 3%, Conduire Automobile 45%, Discrétion 30%, Dissimulation 40%, Distillerie 30%, Écouter 45%, Esquiver 40%, Marchandage 50%, Psychologie 20%, Se Cacher 40%, Trouver Objet Caché 35%.

JACK JOHNSON, agent du Trésor

FOR 14	CON 14	TAI 14	INT 13	POU 15
DEX 13	APP 10	EDU 18	SAN 65	PV 14

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Coup de poing 75%, 1D3 ; Revolver cal. 45 65%, 1D10+2 ; Mitraillette Thompson 60%, 1D10+2 (auto).

Compétences : Baratin 40%, Comptabilité 35%, Conduire Automobile 63%, Crédit 1% (à Dunwich) , Discrétion 30%, Droit 35%, Écouter 35%, Électricité 15%, Esquiver 51%, Grimper 60%, Marchandage 50%, Mécanique 30%, Nager 35%, Navigation 20%, Persuasion 30%, Photographie 20%, Premiers Soins 60%, Psychologie 45%, Sauter 55%, Se Cacher 30%, Suivre une Piste 18%, Trouver Objet Caché 65%, Vendre des Bibles 25%.

STU GILES, 29 ans, débile léger

FOR 13	CON 10	TAI 10	INT 9	POU 8
DEX 10	APP 8	EDU 4	SAN 7	PV 10

Armes : Aucune.

Compétences : Biologie 10%, Discrétion 45%, Écouter 65%, Marchandage 5%, Psychologie 10%, Se Cacher 70%, Suivre une Piste 25%.

GRANNY BARNES, 71 ans, recluse

FOR 9	CON 12	TAI 8	INT 12	POU 11
DEX 12	APP 10	EDU 8	SAN 40	PV 10

Armes : Fusil cal. 12 45%, 4D6/2D6/1D6.

Compétences : Chanter 65%, Écouter 65%, Marchandage 45%, Médecine 30%, Pharmacologie 15%, Premiers Soins 40%, Psychologie 30%, Se Cacher 40%.

JAMIE BARNES, reptile humain

FOR 15	CON 16	TAI 16	INT 5	POU 6
DEX 9	APP 5	SAN 0	PV 16	Déplacement 5

Bonus aux Dommages : +1D4.

Armes : Aucune.

Compétences : Attraper une mouche avec sa langue 35%.

SIX ENFANTS DE YIG

Armes : Morsure 55%, venin TOX 1D10+6
Opposer la TOX du venin à la CON de la victime sur la Table de Résistance ; en cas de succès, la victime meurt ; en cas d'échec, elle est violemment malade et souffre de nausées.

	FOR	*CON*	*TAI*	*INT*	*POU*	*DEX*	*PV*
Premier	3	4	4	14	4	20	4
Second	2	4	2	13	5	19	3
Troisième	4	4	4	12	3	19	4
Quatrième	4	3	3	13	4	19	3
Cinquième	5	4	4	14	5	18	4
Sixième	4	6	6	13	5	18	6

SIX SERPENTS TRIGONOCÉPHALES

Armes : Morsure 45%, venin TOX 1D10
Opposer la TOX du venin à la CON de la victime sur la Table de Résistance ; en cas de succès, la victime meurt ; en cas d'échec, elle est violemment malade et souffre de nausées.

	FOR	*CON*	*TAI*	*POU*	*DEX*	*PV*
Serpent 1	2	9	2	4	18	6
Serpent 2	4	11	3	3	17	8
Serpent·3	3	10	2	3	17	6
Serpent 4	2	9	3	2	17	6
Serpent 5	3	8	3	6	16	6
Serpent 6	4	12	3	5	16	8

Le rejeton de Yig

Cette chose humide et luisante d'un blanc jaunâtre mesure près de six mètres de long une fois déroulée. Deux petits bras débiles et rabougris pendent de chaque côté de la partie antérieure de son corps, tandis que deux minuscules jambes traînent sur le sol de chaque côté de sa partie postérieure. Sa tête est partiellement humaine, mais ses yeux sans paupières brillent d'un éclat glacial et ophidien. La chose peut se dresser jusqu'à près de trois mètres et frappe avec la vivacité d'un serpent. Elle engloutit ses proies tout entières.

Malgré son intelligence, le Rejeton vient seulement d'éclore et il ignore tout du monde qui l'entoure. Bien qu'affamé, il se contente d'un ou deux investigateurs et cherche ensuite à retourner sous terre. Il finit par découvrir la carrière inondée et se glisse dans l'eau, remonte la rivière souterraine et s'enfonce dans les profondeurs.

S'il est tué, son corps se décompose rapidement en une substance noire poisseuse environnée de mouches.

REJETON DE YIG, nouveau-né

FOR 32	CON 30	TAI 36	INT 15	POU 14
DEX 25	PV 33	Déplacement 9		

Armes : Engloutissement 35% ; Constriction 20%, 3D6+4 ; Morsure 30%, 1D6+venin TOX 12.
Une proie engloutie meurt en trois rounds, étouffée et rongée par les sucs gastriques. Une proie prise dans les anneaux du Rejeton subit automatiquement des dommages à chaque round.
Opposer la TOX du venin à la CON de la victime sur la Table de Résistance ; en cas de succès, la victime meurt ; en cas d'échec, elle reste inconsciente pendant 24 heures.

Compétences : Chercher des Lieux Profonds 15%.

Perte de SAN : 2/2D4+1 points.



Notes à l'usage des joueurs

Faites-en des photocopies que vous leur distribuerez le moment venu.

L'affiche du Cirque Nichols se trouve page 95.

La Galerie... note n° 1

Mort d'un pêcheur. Un acte criminel ?

GLOUCESTER - Les garde-côtes, la police du Massachusetts et la police de Gloucester enquêtent actuellement sur la mort d'Harrod Bailey, un pêcheur de la région âgé de 63 ans. Son corps a été sorti de la mer au début de la semaine par des pêcheurs qui l'ont trouvé roulé dans ses filets et coincé sous la quille de son bateau. D'après l'état du cadavre, le médecin légiste Whitby Lodge a établi la date du décès à plusieurs jours. Son rapport fait état de traces de strangulation, notamment des meurtrissures et des lacérations à la gorge. Un officier garde-côte qui a tenu à rester anonyme a révélé que l'affaire Bailey était considérée comme un homicide.

La Galerie... note n° 2

Article de presse daté d'août 1891

Un industriel local trouve la mort dans un accident

Clyde Beckford est décédé à l'âge de 34 ans

ARKHAM - L'un des citoyens les plus en vue d'Arkham s'est tué hier au soir avec sa femme, Sonia Merrit, de Boston, dans un accident de fiacre. La scène s'est déroulée dans High Street, à l'est de French Hill, près de l'intersection de East Street. Les témoins disent avoir vu une petite fille se jeter sous les chevaux qui se sont brusquement écartés, renversant le fiacre. Clyde Beckford est mort sur le coup ; sa femme est décédée quelques heures plus tard à l'hôpital d'Arkham. La petite fille, décrite avec de longues boucles blondes et âgée d'environ dix ans, a disparu dans la cohue et n'a pas encore été retrouvée. Les dispositions concernant les funérailles n'ont pas encore été prises, mais la famille a annoncé qu'elle ferait don des papiers de Beckford, ainsi que d'une partie de sa bibliothèque, au Cercle Historique d'Arkham, dont il était un des co-fondateurs. Mr. Beckford et son épouse laissent trois fils, Matthew, Thomas et Richard.

Un Sourire... note n° 2

Tragique accident

Un garçon du quartier meurt noyé

ARKHAM - La mort de Mathias James Wellington, dix ans, dans Pickman Street, Arkham, a été annoncée par la police hier au soir. Le corps du garçon a été découvert allongé dans une flaque d'eau, apparemment victime d'un tragique accident. Dans son rapport, le médecin légiste Ephraïm Sprague établit que les poumons de l'enfant contenaient de l'eau, et que, s'étant probablement assommé en tombant, il s'est accidentellement noyé dans la mare de quelques centimètres. Toute la rédaction de l'*Arkham Advertiser* tient à s'associer à la douleur de la famille Wellington, dans cette douloureuse épreuve. La date du service funéraire sera communiquée ultérieurement.

Weedon a semblé fatigué et n'a pas tardé à se retirer.

Un Sourire... note n° 1

Extrait de Les Indiens de la vallée du Miskatonic par Morris Wheaton

"Topanek Sam, mon guide Wampanoag, était habituellement un homme fiable et il m'avait conduit à plusieurs reprises dans les terres désolées au-delà d'Arkham. Mais cette fois-là, il me fallut insister longtemps avant qu'il n'accepte de m'indiquer l'emplacement du fameux tertre. J'avais entendu dire qu'il se trouvait très haut dans la vallée, à quelque distance du village de Dunwich, juste au nord du fleuve Miskatonic. Sam ne voulait pas y aller, mais il finit par accepter de me guider, à condition de pouvoir rester à distance une fois sur place.

Il attendit donc au bord des marécages, pointant son doigt en direction du tertre, disant que je le reconnaîtrais quand je le verrais - et qu'il me faudrait alors être très prudent. Haussant les épaules, je poussais mon cheval le long de la berge.

Je n'avais pas parcouru cinq cent mètres que mon cheval fit un violent écart, me projetant au sol. Je restais étourdi pendant quelques minutes. Quand je pus enfin me relever, mon cheval n'était visible nulle part. Sans me laisser intimider, je continuais à pied et bientôt j'aperçus le tertre.

Aucune confusion n'était possible. Le monticule artificiel se dressait à plus de six mètres au-dessus des eaux, avec en son sommet une demi-douzaine de pierres lépreuses dressées comme des doigts. Je pataugeais vers l'île - située en plein milieu des marécages - et grimpais jusqu'en haut. C'est alors que j'éprouvais une chose étrange. J'avais le sentiment d'être observé. C'était une curieuse sensation, un genre de frisson qui vous court sur la nuque comme on lit dans les histoires de fantômes. Je ne suis pas d'ordinaire un homme crédule, mais pour une raison inconnue ce tertre me rendait nerveux.

Sam me rejoignit quelques minutes plus tard, tremblant de peur. Il avait vu mon cheval revenir sans moi et venait voir ce qui m'était arrivé. Soulagé de me trouver encore en vie, Sam insista néanmoins pour que nous partions immédiatement - menaçant de m'abandonner si je ne repartais pas avec lui.

Nous partîmes donc, et ce n'est que plus tard, grâce à la complicité d'une bouteille de whisky, que je pus le convaincre de m'expliquer sa frayeur.

Son histoire est à la fois effrayante et bizarre. Selon lui, avant l'arrivée de l'Homme Blanc, lorsque son peuple découvrit cette vallée, il y trouva un gibier abondant, de l'eau, de la bonne terre et des poissons en quantité. Les tribus s'installèrent pour y construire des villages. Ce n'est que plus tard que la tribu des Anakokes les rejoignit et dressa ses wigwams dans la forêt voisine.

La légende disait aussi que les Anakokes découvrirent qu'ils n'étaient pas seuls dans la vallée. Un esprit de grand crapaud y vivait au nord de la rivière. Aucun d'eux ne pouvait le voir, sauf en rêve, mais il leur enseigna l'art d'utiliser une magie malfaisante.

Les Anakokes étaient corrompus et rendus fous par cet esprit. Ils tuaient des animaux par simple plaisir, comme ils attaquaient d'autres tribus et mettaient à sac des villages entiers. Ils prenaient les femmes en otage et torturaient tous les hommes à mort. Les autres tribus, divisées entre elles, étaient trop faibles pour exercer des représailles, mais devant de telles horreurs, elles réussirent à s'unir pour exterminer les Anakokes.

Elles se rassemblèrent au sud de la rivière et marchèrent sur le village anakoke. Beaucoup d'Anakokes furent mis à mort, mais certains réussirent à s'enfuir dans les collines. Ils furent poursuivis parce qu'on voulait les tuer tous. Mais ils parvinrent au tertre maudit et firent des prières à leur dieu-crapaud. C'est à ce moment que les tribus unies les attaquèrent.

Alors, le grand esprit-crapaud apparut lui-même sur le tertre. Il tua beaucoup d'Indiens, mais la fureur de ceux-ci était si forte qu'il fut bientôt tué avec les derniers Anakokes. Tous les cadavres furent empilés sur le tertre et enterrés rapidement avant la nuit. Puis des pierres furent apportées de la rivière pour délimiter ce lieu néfaste et avertir les hommes d'en rester éloignés.

Cette nuit-là, toutes les tribus revinrent au village anakoke et l'incendièrent. Tout brûla et rien ne fut emporté. Plus tard, des arbres furent abattus et des pierres furent apportées pour construire une digue en travers du fleuve Miskatonic.

Le fleuve fut ainsi détourné de son cours de telle manière que le tertre fut pratiquement recouvert d'eau. Il le resta pendant de nombreuses années, même après l'arrivée de l'Homme Blanc. Finalement, le Miskatonic retrouva son ancien cours, mais à cette époque, les tribus qui restaient étaient trop peu nombreuses pour reconstruire la digue.

Cette histoire que Sam me raconta me fit froid dans le dos, mais je ne pouvais pas m'empêcher de vouloir retourner au tertre, peut-être pour y faire des fouilles et mettre à jour les mystères qu'il abritait.

Le Veilleur... note n° 1

La légende du tertre racontée par Quiskamohan :

Bien des neiges avant l'arrivée de l'Homme Blanc, quand notre peuple découvre cette terre, il trouve un gibier abondant, de l'eau et de la bonne terre, et des poissons en quantité. Les tribus s'installent ici pour y construire des villages. Ceux qui s'appellent les Anakokes viennent dans cette vallée et dressent leurs wigwams là-bas dans la forêt [il pointe le doigt en direction de l'est].

Les Anakokes ne sont pas seuls dans la vallée. Un esprit vit au nord de la rivière, un grand crapaud. Ils ne le voient jamais, sauf en rêve. Il leur enseigne des mauvaises choses, de la grande magie.

Comme les animaux malades-dans-leur-tête, les Anakokes ne tuent pas pour se nourrir, mais pour tuer. [S'ils ne font pas ces choses, le grand esprit-crapaud leur fait du mal, il les rend malades ou infirmes ou les change en hommes-animaux.] Ils attaquent les autres tribus, prennent les femmes, tuent et torturent les hommes.

D'abord, les autres tribus n'exercent pas de représailles - elles sont trop faibles et trop divisées. Mais bientôt elles pensent qu'ensemble, elles peuvent vaincre les Anakokes. [C'est bien avant l'arrivée de l'Homme Blanc. Vous voyez, il n'y a que les mauvais esprits comme les esprits-crapauds et les Hommes Blancs pour unir les tribus.] Les tribus se rassemblent au sud du fleuve et attaquent le village des Anakokes. Il y a plusieurs guerriers pour chaque guerrier Anakoke. Beaucoup d'Anakokes sont tués, mais d'autres fuient dans les collines, ici [il désigne le sol]. Les tribus les poursuivent pour les tuer tous. Les Anakokes viennent ici sur cette île dans la vallée [il désigne le tertre] et chantent des prières pour l'esprit-crapaud. Les autres tribus viennent et les attaquent.

Alors l'esprit-crapaud sort du tertre. [Il est si grand que dix hommes se tenant la main ne peuvent pas en faire le tour.] Le grand crapaud tue beaucoup de braves, ce jour-là [même parmi les Anakokes]. Mais d'autres les remplacent et bientôt tous les Anakokes sont morts et l'esprit-crapaud aussi. [Mais les braves ont peur et croient que l'esprit-crapaud vit encore sous forme d'esprit.] Ils rassemblent les corps des Anakokes, les empilent en haut du tertre avec le corps du crapaud, et se dépêchent de tout enterrer avant la nuit. [Ils sentent toujours un esprit, mais il doit être trop faible pour les attaquer.] Enfin, ils apportent des pierres tirées du fleuve pour marquer le tertre, pour que les hommes évitent cet endroit.

Le soir ils reviennent au village des Anakokes et brûlent les corps et les wigwams. Ils brûlent tout et ne laissent rien debout, et ils n'emportent rien. Ensuite, ils coupent des arbres et charrient des pierres jusqu'au fleuve, et construisent une grande digue. Ils détournent le fleuve vers cette vallée, et le tertre est presque entièrement sous l'eau. C'est plus difficile de s'y rendre. Les choses restent ainsi pendant beaucoup de neiges, même après l'arrivée de l'Homme Blanc. Et puis le fleuve retourne dans son ancien lit, mais alors il n'y a plus assez de braves pour reconstruire la digue. Le tertre émerge hors de l'eau. [L'esprit-crapaud est toujours là, mais peut-être qu'il est faible ou qu'il se cache. Il joue avec les Hommes Blancs, comme il jouera avec vous si vous restez.]

Le Veilleur... note n° 2

Article de presse daté du 3 septembre 1928

Une lycéenne de Kingsport a disparu

KINGSPORT - On a signalé, ce week-end, la disparition de Miss Leslie Bellingham, 17 ans, du lycée de Kingsport. Elle a été aperçue pour la dernière fois le samedi 1er septembre, dans la cour du lycée. Toute personne susceptible d'apporter des informations concernant sa disparition est priée de contacter d'urgence le Kingsport Police Department.

Fondu... note n° 1

Article de presse daté du 21 septembre 1928

On recherche un jeune Arkhamite

ARKHAM - La disparition d'Andy Monroe, 16 ans, inscrit au lycée public d'Arkham, a été signalée à la police. Selon George Simpson, directeur du pensionnat de garçons Margaret Emmerton, Monroe n'est pas revenu du lycée dans l'après-midi du mercredi 19 septembre. Des camarades de classe l'ont vu pour la dernière fois alors qu'il repartait chercher un livre oublié au lycée. La directrice Anita Pierce a dit à la police qu'elle avait vu un homme traîner devant l'établissement scolaire peu après la fin des cours. La police pense à une fugue mais n'écarte pas la possibilité d'une mauvaise action.

Fondu... note n° 2

Article de presse daté du 1er octobre 1928

Une seconde lycéenne disparait à Kingsport

KINGSPORT - Pour la seconde fois en moins d'un mois, une jeune fille a disparu des rues de Kingsport. Margaret Mathewson, 15 ans, a été aperçue pour la dernière fois dans l'après-midi du samedi 29 septembre, sur Price Road, non loin de Back Street, et tout près de la loge maçonnique de Kingsport. Le capitaine de police James Blair a indiqué à la presse que, selon lui, il pourrait bien y avoir un lien entre la disparition de Miss Mathewson et celle de Leslie Bellingham, disparue le 1er septembre. Les deux jeunes filles étaient inscrites au lycée public de Kingsport. Blair n'a pas confirmé les rumeurs selon lesquelles un suspect serait actuellement sous surveillance, mais il a annoncé que l'affaire serait bientôt élucidée. "Ce n'est qu'une question de temps..." a-t-il précisé.

Fondu... note n° 3

Article de presse daté du 22 octobre 1928

Encore une disparition d'enfant

KINGSPORT - On a signalé une nouvelle disparition à Kingsport. Billy Jarrell, 16 ans, est ainsi le dernier adolescent à s'évanouir sans laisser de traces. Inscrit au lycée de Kingsport, Jarrell n'est pas rentré chez lui samedi après-midi, après son cours d'arts plastiques. Le capitaine Blair de la police de Kingsport s'est refusé à tout commentaire. Il a simplement annoncé que la police fédérale a été informée et qu'un vaste programme de recherches à l'échelle du comté est en train de se mettre en place.

Un jeune habitant d'Arkham, Andrew Monroe, disparu depuis le 19 septembre, pourrait bien avoir connu le même sort que les trois lycéens de Kingsport. Le chef Asa Nichols, de l'Arkham Police Department, a promis de coopérer à fond avec la police de Kingsport pour tâcher de résoudre cette affaire.

Fondu... note n° 4

Article du London Times daté du 19 octobre 1928

Lycéens disparus : Les recherches continuent

LONDRES - Le commissaire Arthur Campbell du Criminal Investigation Department de Scotland Yard lance une vaste opération de recherche dans l'espoir de retrouver quatre lycéens disparus de Severn Valley : Evelyn Walmsley, 17 ans, habitant Camside ; Lawrence Bradbury 16 ans, habitant Temphill ; Marcus Edmond, 17 ans, habitant Goatswood ; et Caroline Kaye, 18 ans, habitant elle aussi Goatswood. La disparition de Miss Walmsley a été signalée le 31 août, celle de Mr Bradbury le 8 septembre, et celles de Mr Edmond et de Miss Kaye le 30 septembre.

Le commissaire Campbell a indiqué que Scotland Yard recherche un homme approchant de la trentaine, de taille modeste, au teint clair et aux cheveux blonds. Le suspect doit peser dans les soixante-cinq kilos.

D'après le CID, un individu correspondant à cette description a été vu le 30 septembre dans la région de Goatswood. L'agent William Chamberlain a poursuivi le suspect dans les bois, mais a ensuite perdu sa trace.

Fondu... note n° 5

Extrait de Our Boys In Blue ; Arkham and the Civil War, imprimé en 1878

Personne ne combattit [à la deuxième bataille de Bull Run, 29-30 août 1862] avec davantage de bravoure que notre propre lieutenant Upton Lamar Weedon, digne fils d'Arkham. "Si chacun s'était battu comme Weedon, nous aurions fait décamper Jackson ventre à terre," s'exclama avec enthousiasme le général John Pope après la bataille.

Alors que tout semblait perdu, notre armée déjà en déroute, seul le lieutenant Weedon refusa la défaite. 50 hommes du 7ème, 30 hommes du 9ème et 22 hommes de notre 23ème régiment répondirent à son appel et se regroupèrent sous les tirs d'artillerie.

Weedon mena la charge désespérée sous une pluie de boulets. Gravement blessé, il fut le seul survivant. Un tel héroïsme dans l'exercice de son devoir lui valut une décoration militaire et, plus tard, un certificat du mérite fièrement offert par le maire et tous les citoyens d'Arkham. Mais ce ne fut pas la seule récompense de sa bravoure. Il reçut également une jambe de bois pour remplacer celle qu'il avait perdu en ce jour funeste.

Un Régiment... note n° 1

Extrait de Massachusetts in the Civil War, imprimé en 1893

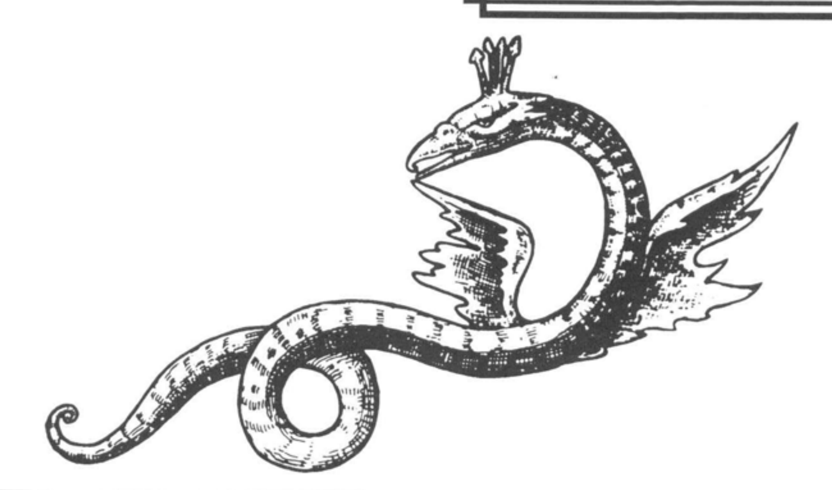
Le 30 août 1862 fut peut-être le jour le plus funeste pour le Massachusetts. Plus d'une centaine de braves garçons périrent au cours d'une seule action tragique, "la Charge de Weedon."

Un jeune lieutenant du 23ème Volontaires, Upton Lamar Weedon, regroupa ses troupes en désordre alors même que ses collègues officiers fuyaient le champ de bataille. Pendant un bref instant, le vaillant petit tambour du 23ème battant un rythme furieux, on eût pu croire que le cours de la bataille allait être changé.

Une compagnie hétéroclite d'hommes des 7ème, 9ème et 23ème régiments des Volontaires se réunit autour de Weedon qui mena la charge contre une position d'artillerie confédérée puissamment défendue. Hélas, trop peu d'hommes avaient répondu à cet appel désespéré, et la charge se termina dans un bain de sang.

Malgré une terrible blessure, Weedon survécut par miracle. On crut longtemps qu'il était le seul rescapé de cette action désastreuse, mais un rapport récemment exhumé précise que Edward Houghton, le petit tambour du 23ème, alors âgé de 12 ans, y avait lui aussi participé et survécu. Sa présence sur les lieux semble avoir été négligée à l'époque. Houghton servit encore à la Bataille de Wilderness, de Vicksburg et, enfin, à Gettysburg.

Un Régiment... note n° 2



Weedon à l'honneur

Un héros mutilé reçoit la médaille du mérite

Arkham - Le capitaine Upton Lamar Weedon est rentré chez lui aujourd'hui après un long séjour à l'hôpital de campagne de Washington D.C. Sa charge héroïque durant la campagne de Pope dans le nord de la Virginie a été rappelée par le maire Andrew Curwen, qui a accueilli le vétéran selon la grande tradition d'Arkham. Après un gala donné en son honneur, Weedon a reçu un certificat du mérite signé par le maire.

"Je n'ai fait que ce que n'importe lequel d'entre vous aurait fait à ma place," a modestement déclaré Weedon à la foule venue l'acclamer devant son domaine familial. "Le vrai mérite," a-t-il expliqué, "ne revient pas au misérable survivant qui se tient devant vous. Honorez plutôt dans vos cœurs les braves soldats qui sont tombés ce jour fatal. Ce sont eux les véritables héros." Souffrant encore des suites de sa récente amputation, Weedon a semblé fatigué et n'a pas tardé à se retirer.

Un Régiment... note n° 3

Extrait de l'Arkham Gazette, 11 septembre 1862

Ici à Arkham, le destin de Weedon et celui de ses camarades morts au combat soulève une émotion profonde ; le chagrin et l'indignation sont tempérés, et non pas apaisés, par une certaine fierté à l'idée que cette ancienne et noble ville ait offert le sang de ses citoyens pour la défense des libertés de ce pays. Nous rendons hommage à Upton Lamar Weedon et à ses fidèles soldats qui accoururent comme un seul homme au sacrifice suprême, dans le juste combat pour la préservation de l'Union.

Après la funeste bataille, une correspondance télégraphique s'est immédiatement établie entre le gouverneur du Massachusetts et le Secrétaire de la Guerre pour mettre au point les dispositions concernant les morts comme les blessés.

Un Régiment... note n° 4

...Après l'éclosion, un à un les Rejetons s'enfoncent dans la terre, où ils se nourrissent de choses innommables et deviennent énormes et blasphématoires, en attendant l'heure de remonter vers la lumière du soleil pour le plus grand malheur de l'humanité... Et les prêtres en répondent sur leur vie, car ils sont bénis par Yig, qui les chérit et ne permet pas qu'ils succombent devant ses ennemis... Et par ces sons, et par le pouvoir du soleil, les Rejetons peuvent être détruits.

La Piste... note n° 1

Chère Béatrice,

Assez discuté des vieux souvenirs du collège ! Pour répondre à ta question, oui, d'après mon informatrice Granny Barnes, il existe un tertre en forme de serpent enroulé dans la région. Granny vit à plusieurs kilomètres d'ici, dans le village de Dunwich. Elle est un peu sauvage, mais j'ai plusieurs fois discuté avec elle. Elle se souvient de beaucoup de légendes indiennes apprises dans son enfance. Elle connaît même quelques chansons attribuées à la tribu disparue des Abenaki. Elle ne m'a pas montré le tertre ; elle dit qu'il est trop loin dans la forêt. Je n'ai pas entendu de récits de visiteurs étranges se rendant sur le tertre, mais par contre j'ai entendu une foule d'histoires sur les secrets qu'il renferme : de l'or, des mauvais esprits, ce genre de choses. Granny n'a confiance en personne, mais je crois qu'elle m'aime bien.

Olivia.

La Piste... note n° 3

Extraits du carnet de Madame Yolanda

8 décembre 1926

Wilcox m'a prêté un livre de McAllister : Les Cultes Sataniques du Nouveau Monde. Beaucoup de bêtises, mais quelques histoires intéressantes. Préjugés contre les sciences occultes. Pourtant, il mentionne la "colline du serpent enroulé" dans le nord du Massachusetts, en relation avec ma vieille amie Olivia Hanover. Il faut que je lui écrive. Et Wilcox a mentionné d'autres détails dans sa collection qui pourraient être liés au problème.

18 mai 1928

Ai rencontré Henry Armitage aujourd'hui. Il est aussi gentil qu'il le semblait dans ses lettres. Avons passé des heures dans la bibliothèque de l'université. Tenir ce volume maléfique, le Nécronomicon, m'a rendu nerveuse. Suis pourtant rarement affectée par le simple contact des objets. Mon latin m'a fait défaut ; n'ai pas trouvé ce que je cherchais, mais les horreurs que j'ai lues me rongent de l'intérieur. Suis tombée sur un passage faisant référence à Yig, ce qui m'a rappelé Les Cultes Sataniques de McAllister. En ai copié une traduction grossière.

Armitage m'a invité à revenir, mais je ne le ferai pas. Depuis la mort d'Elihu Wilcox, tout ça ne m'attire plus.

Dernier paragraphe, non daté

Trop affreux pour être vrai. Le Rejeton de Yig existe. Il va éclore, et les temps viendront. Détruire les papiers et moi avec. Ainsi j'échapperai à cet horrible anneau.

La Piste... note n° 2
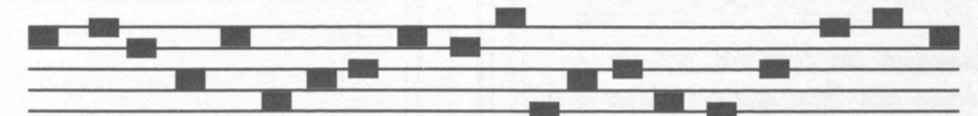
Extraits du Nécronomicon

Yig s'accoupla avec celles qui osaient se dresser en face de lui, et par la suite il leur ouvrit le ventre pour en retirer ses œufs. Yig ordonna à ses fidèles de construire des nids dans la terre, lovés à son image, où il puisse descendre et déposer ses œufs, et ainsi les nids devinrent sacrés, au temps où naissaient les étoiles.

...Après l'éclosion, un à un les Rejetons s'enfoncent dans la terre, où ils se nourrissent de choses innommables et deviennent énormes et blasphématoires, en attendant l'heure de remonter vers la lumière du soleil pour le plus grand malheur de l'humanité...

...Aux jours anciens, les prêtres inhumains portaient des anneaux d'or à la semblance des Enfants. Leurs yeux étaient des pierres précieuses et les prêtres répondaient de ces anneaux sur leur vie, car ils étaient bénis de Yig et ne devaient pas faire la joie de ses ennemis...

Dans la chaude Chaldée, un œuf fut détruit par la lumière du soleil et une mélodie chantée dont voici la transcription :



Par ces sons et par le pouvoir du soleil, les Rejetons peuvent être détruits.

La Piste... note n° 4

Extrait de Les Cultes Sataniques du Nouveau Monde

Miss Olivia Hanover du comté d'Aylesbury, Massachusetts, m'a fourni une copie d'un manuscrit du père Raymond, daté de 1577. Je cite :

"J'ai vu de mes propres yeux l'horreur qui dormait sous ce terrible tertre désertique, et j'ai regardé, frappé de stupeur, tandis que mon guide et compagnon détruisait la chose que nous avions mise à jour... Il me parla d'un autre endroit semblable beaucoup plus au nord et à l'est, par-delà de nombreux fleuves. S'il existe d'autres tertres du serpent comme celui-ci, je prie pour que les œufs de Satan qu'ils contiennent soient un jour détruits."

D'après Miss Hanover, il existerait une "colline du serpent enroulé" dans la région de Dunwich. Ce qu'elle renferme ne peut provenir que des œuvres du Malin.

La Piste... note n° 5

Extrait de Folklore du Massachusetts, par Marion Weedon

Il existe également de nombreuses superstitions ayant trait à des lieux maudits. Quand une colline proche d'un village s'attire ce genre de réputation, la localité entière risque d'être boudée par les paysans de la région. On peut accuser les conditions naturelles, inondations périodiques, par exemple, ou prolifération des insectes. Cependant, les légendes indiennes affirment que de tels endroits sont hantés par les mauvais esprits - les plus fréquemment cités étant les serpents - et qu'ils étaient déjà évités bien avant que les Pilgrim Fathers ne débarquent à Plymouth.

La Piste... note n° 6

DES JEUX ! DES RIRES ! DES LOTS !

LE CIRQUE NICHOLS

A TRAVERS LE CONTINENT ET TOUT AUTOUR DU MONDE

GORGO
Le Singe

Les Jongleurs
Libertini

LES CLOWNS
DAFFEE
avec
Bully la chienne-clown

VENEZ

dans les stands,
pour jouer, manger,
vous divertir !

Passez
sous le chapiteau pour
rire et pour siffler !



MARCUS
le Roi des
Animaux !

Ouverture des portes
à 16 heures

Ouverture de la
piste centrale
à 19 heures

Le spectacle
du siècle !

Les Merveilleuses
Montures Farley

NAMBUTO
Le géant Watusi

Le Monde
des Merveilles
d'O'Dowd
La Galerie des Monstres !

FRISSONNEZ

devant
L'Horreur
L'homme Serpent
L'Homme Poisson
Le Squelette Vivant
& bien d'autres !

7 ◆ GRANDS SPECTACLES ◆ 7

ARKHAM **Semaine du 8 au 13 juillet**
sur S. Peabody Ave. près de l'aérodrome

VENEZ TÔT ! RESTEZ TARD !

La Galerie... note n° 1

Le Pays de Lovecraft

Arkham - 22 562 habitants, fondée en 1692, constituée en 1699. Industrie textile. Ville de l'université Miskatonic et de sa bibliothèque.

Aylesbury - 16 539 habitants, fondée en 1802 sur le site de l'ancien village de Broton. Ville industrielle urbanisée financée par des industriels d'Arkham et de Boston. Industrie textile.

Beverly - 27 478 habitants, fondée en 1626 comme une partie de Salem, constituée en 1688. Ville de la première filature de coton des USA (1788) . Industrie de la chaussure et des machines concernées.

Bolton - 15 539 habitants, fondée en 1650. Ville industrielle spécialisée dans la chaussure, le cuir et le textile.

Boston - 782 623 habitants, fondée en 1630. Capitale du Massachusetts. Ville de Bunker Hill, de Faneuil Hall, du Boston Massacre et du Boston Tea Party. Importantes bibliothèques, notamment la bibliothèque publique de Boston avec plus d'un million de volumes, le Boston Athenaeum, le cercle historique du Massachusetts, la bibliothèque historique et généalogique de la Nouvelle Angleterre et le cercle d'histoire naturelle de Boston. Les principales industries sont l'imprimerie, l'édition, l'habillement et le transport. Boston est un port international.

Cambridge - 124 451 habitants, fondée en 1630. Ville de l'université d'Harvard, du lycée Radcliffe, de l'institut de technologie du Massachusetts et site du premier journal imprimé d'Amérique. Industries de l'impression et de l'édition, manufactures de savon, de sucre et d'appareils électriques.

Chelmsford - 6 753 habitants, fondée en 1655. Ville industrielle spécialisée dans le textile.

Concord - 7 056 habitants, fondée en 1635. Ville de Ralph Waldo Emerson, Henry D. Thoreau et Louisa May Alcott.

Danvers - 11 893 habitants, fondée en 1626, connue sous le nom de Salem jusqu'en 1757. Centre de sorcellerie en 1692 et ville natale d'Israel Putnam. L'hôpital psychiatrique d'État du Massachusetts se trouve à proximité.

Dunwich - 376 habitants, fondée en 1692. Petite communauté rurale. Il y avait plusieurs scieries importantes autrefois.

Essex - 1 654 habitants, fondée en 1634, constituée en 1819. Ville fameuse pour ses chantiers navals et ses palourdes.

Falcon Point - 56 habitants, fondée en 1696. Petite communauté de pêcheurs juste au sud d'Innsmouth.

Fitchburg - 45 448 habitants, constituée en 1764. Importante manufacture de papier et siège du comté de Worcester.

Framingham - 25 118 habitants, fondée en 1640, constituée en 1700. Manufactures de chapeaux de paille, de bottes et de chaussures, de préservatifs, de bouilloires et de produits pharmaceutiques. Siège de l'arsenal de l'État et de la maison de correction des femmes.

Gloucester - 25 101 habitants, fondée par des pêcheurs anglais en 1623, constituée en 1642. Lieu de villégiature et premier port de pêche des USA. Le centre de vacances d'Annisquam appartient aussi à la ville.

Haverhill - 55 884 habitants, fondée en 1645. Usines de pantoufles, de chaussures et de bottes. Prise par les Indiens en 1698, par les Indiens et les Français en 1708. Ville natale de John Greenleaf Whittier.

Innsmouth - 367 habitants, fondée en 1643. Faisait à l'origine le commerce de la porcelaine. Port d'attache de nombreux pirates durant la guerre d'Indépendance et la guerre de 1812. Vit principalement de la pêche. Une petite raffinerie d'or est encore en activité.

Ipswich - 6 098 habitants, fondée en 1633 sous le nom d'Aggawam, constituée en 1634. Lieu de villégiature et site du plus ancien pont en arches d'Amérique. Ville du révérend Nathaniel Ward.

Kingsport - 7 834 habitants, fondée en 1639, constituée en 1651. Port d'attache de nombreux pirates pendant la guerre d'Indépendance. Lieu de villégiature et communauté artistique. La pêche est l'activité principale.

Lawrence - 96 723 habitants, fondée en 1845, constituée en 1853. Ville industrielle urbanisée construite par des financiers de Boston. Manufactures de vêtements en laine peignée.

Leominster - 22 965 habitants, constituée en 1740. Manufactures diverses, papier, celluloïd, fauteuils en rotin, pianos, boutons, joaillerie, chemises, landaus, jouets.

Lexington - 7 785 habitants, fondée en 1642. Site du premier conflit armé de la Révolution américaine et destination de Paul Revere. Le maraîchage est l'activité principale.

Lowell - 114 759 habitants, constituée en 1826. Plusieurs manufactures de textile. Ville natale de James McNeil Whistler. Siège du comté de Middlesex.

Lynn - 106 081 habitants, fondée en 1629. Ville industrielle spécialisée dans la botte et la chaussure, industrie démarrée en 1636. Les premières fonderies de Nouvelle Angleterre y furent construites en 1643.

Manchester - 2 599 habitants, fondée en 1630. Lieu de villégiature, le plus bel endroit de la côte Atlantique, selon certains, et résidence d'été favorite de nombreux diplomates étrangers.

Marblehead - 8 414 habitants, fondée en 1629, séparée de Salem en 1649. Port d'attache de nombreux pirates durant la guerre d'Indépendance et la guerre de 1812. Lieu de villégiature et port de plaisance. Les principales industries sont la chaussure d'enfant, la pêche, la plaisance et la construction navale. "Ville natale de la marine américaine" , selon certains.

Marlborough - 16 763 habitants, constituée en 1660. Ville industrielle. Manufactures de bottes, chaussures et mocassins. Détruite par les Indiens en 1676 durant la guerre du roi Philip.

Martin's Beach - 867 habitants, fondée en 1644. Port de pêche et lieu de villégiature.

Methuen - 21 377 habitants, séparée d'Haverhill en 1725. Centre industriel spécialisé dans le coton et la laine, le chapeau et la chaussure.

Newburyport - 16618 habitants, fondée en 1635, séparée de Newbury en 1764. Ville industrielle et port marchand, Newburyport abritait de nombreux pirates pendant la guerre d'Indépendance et la guerre de 1812. Autrefois fameuse pour ses contrebandiers, la ville accueillait beaucoup de pêcheurs, de baleiniers et de marchands, avant la guerre de Sécession. Siège du comté d'Essex.

Peabody - 21 677 habitants, anciennement rattachée à Salem, constituée en 1855. Ville spécialisée dans l'industrie du coton, du cuir et des machines concernées.

Quincy - 67 655 habitants, fondée en 1625 sous le nom de Merry Mount par une communauté d'adorateurs présumés de Dagon. Les premiers habitants furent chassés par les membres des communautés puritaines des environs. La ville développe aujourd'hui des chantiers navals modernes. Ville natale de John Adams, John Quincy Adams et John Hancock.

Rockport - 2 345 habitants, fondée en 1690, détachée de Gloucester en 1840. Lieu de villégiature célèbre pour son importante communauté artistique.

Rowley - 2 152 habitants, fondée en 1639. Communauté agricole.

Salem - 44 688 habitants, fondée en 1626 par Roger Conant. Site du procès des sorcières de Salem de 1692 et ville natale de Nathaniel Hawthorne. Salem faisait autrefois le commerce de la porcelaine et fut la ville du premier milliardaire américain Elias Haskett Derby. Port d'attache de nombreux pirates pendant la guerre de Sept Ans, la guerre d'Indépendance et la guerre de 1812. Ville de l'institut d'Essex, du musée maritime de Peabody et du Salem Athenaeum.

Topsfield - 2 121 habitants, fondée en 1635.

Waltham - 38 144 habitants, constituée en 1738. Abrite l'une des plus grandes usines de montres du monde. Ville de la première filature électrique de coton d'Amérique (1814) .

Worcester - 197 788 habitants, fondée en 1657 mais abandonnée à deux reprises aux Indiens, d'abord en 1675 puis en 1702. Constituée en 1722. Industrie du câble métallique et produits dérivés. Ville de l'université Clark, de l'école polytechnique Worcester, du lycée jésuite de la Sainte Croix et du lycée de l'Assomption. Site de la société des antiquaires américains, du cercle d'histoire naturelle de Worcester et du cercle historique de Worcester - chacun possédant ses musées et ses bibliothèques. Ville d'Elias Howe, Eli Whitney, Dorothea Lynde Dix et Clara Barton.

Pour
L'APPEL de CTHULHU
Années 20

CONTES DE LA VALLÉE DU MISKATONIC

Six aventures troublantes au pays de Lovecraft.



"Au nord de Dunwich s'étend un pays à peu près abandonné... Ce coin du Massachusetts ne sollicite guère le peuplement. Les maisons, jadis orgueilleuses, sont tombées aujourd'hui dans un tel état de décrépitude qu'il serait impossible d'y vivre, même avec le minimum de confort... Fermes et demeures abandonnées étalent les marques de leur décadence, cheminées à demi écroulées, murs bombés par l'âge, fenêtres brisées... Et toute la région baigne dans une indéniable atmosphère, non seulement de vieillesse et d'abandon, mais aussi de maléfice !"

- H.P. Lovecraft et August Derleth

L'appel de Cthulhu et ses suppléments ont remporté des dizaines de prix. Ce jeu américain est traduit notamment en français, en allemand, en italien, en japonais et en espagnol.

DES JEUX ! DES RIRES ! DES LOTS !

LE CIRQUE NICHOLS

A TRAVERS LE CONTINENT ET TOUT AUTOUR DU MONDE

GORGO
Le Singe

Les Jongleurs Libertini

LES CLOWNS DAFFEE
avec
Bully la chienne-clown

VENEZ

dans les stands, pour jouer, manger, vous divertir !

Passez sous le chapiteau pour rire et pour siffler !

MARCUS
le Roi des Animaux !

Ouverture des portes à 16 heures

Ouverture de la piste centrale à 19 heures

Le spectacle du siècle !

Les Merveilleuses Montures Farley

NAMBUTO
Le géant Watusi

Le Monde des Merveilles d'O'Dowd
La Galerie des Monstres !

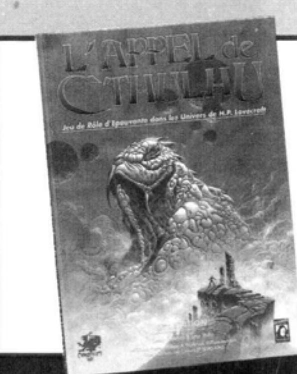
FRISSONNEZ

devant
L'Horreur
L'homme Serpent
L'Homme Poisson
Le Squelette Vivant
& bien d'autres !

7 ◆ GRANDS SPECTACLES ◆ 7

ARKHAM Semaine du 8 au 13 juillet
sur S. Peabody Ave. près de l'aérodrome

VENEZ TÔT ! RESTEZ TARD !



L'appel de Cthulhu est un jeu de rôle basé sur l'œuvre de H.P. Lovecraft, où des gens ordinaires sont confrontés aux monstrueuses créatures du Mythe de Cthulhu. Les joueurs incarnent des investigateurs des années 20, qui découvrent malgré eux de terribles secrets. **Contes de la vallée du Miskatonic** lève le voile sur certains de ces mystères, ancrés au cœur de la région où Lovecraft situait ses histoires.

99 F



ISBN : 2-7408-0067-3



Edition Française réalisée par :
Jeux Descartes , 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15
sous licence de Chaosium Inc.

